Ára: 150 Ft

GURU

93/2

A szórakoztató informatikai magazin

C-64, AMIGA, ATARI, IBM PC

Pool
KQ VI
Enchantia
Sabre Team

+ 16 oldal
+ RÚNA
+ C-64

Amiga 1200
Morph Plus

A Guru legyen veletek !

Intro

Újévi üdvözlet minden Olvasgatónknak és Előfizetgetőnknek!

Mi a 93/2-es számmal ünnepeljük az új évet. Akikben zavart keltettünk az új számozási rendszerünkkel, azok részére elárulom, azért változtattunk mert, a lap belső szerkezete is átalakult. Nem adtunk ki a 1992/6-os számot, helyette a 93/1-es, decemberben - a Computer Karácsonyon - jelent meg. Azért az új számozás, mivel mostantól minden hónapban 84 oldallal kényeztetjük olvasóink információ igényét. Természetesen nem hagytunk el rovatokat, így pl. a rémhírek ellenére a ray-tracing rovat nem szünt meg. A feltorlódott 4000-es és 1200 kérdések azonban nem tűrtek halasztást. Terveink szerint a közeljövőben is a legaktuálisabb témákból szeretnénk válogatni. A GURU továbbra is a Te igényeid és tanácsaid alapján készül "műhelyünkben". Az a cél hajt bennünket, amelyet új szlogenünkkel jeleztünk :"A Magazin, amely mindenki számára ugyanazt jelenti."

Néhány szó a decemberünkről. Kellemes, jó iramú közös tevékenykedés után, tucatnyi idegeskedés és gyomorgörcs. A keveredés oka a decemberi szám körül, rajtunk kívülálló okokkal jellemezhető. Az utolsó pillanatban gondok merültek fel a nyomdai kapacitásokkal és egyéb ilyenekkel. A szombaton megjelent lapot, csütörtökön még nem tudtuk, hogy elkezdik-e Karácsony előtt nyomni. Így a Computer Karácsonyon való megjelenésünk nekünk is ajándék volt. Reméljük, aki ellátogatott kicsi standunkra, kedvére csemegézhetett a számítástechnika újdonságaiból. Az ATARI kedvelők Falcon-ja sajnos nem vitorlázott be, de minden más igéretünket betartottuk. Ez jelentősen köszönhető annak a lelkes csapatnak, akik mindkét napon kitartottak a gépek mellett, állva az érdeklődők rohamát. Köszönet a Magyar AMOS Club képviselőinek a hasznos tanácsokért, a standon felvonultatott gépek tulajdonosainak a türelmükért és rendíthetetlen hitükért, hogy gépeik a második nap estéjén épségben hazajutnak. Alapvetően mindenki élvezte az egyértelmű sikert és ez újabb lendületet adott minden külső és belső munkatársunknak az elkövetkező időszakok "fáradalmaihoz".

A Karácsonyi GURU-t remélhetőleg mindenki megkapta. Mi legalábbis elküldtük. Nagyon aggódtunk azok GURU-jával kapcsolatban, akik legalább egy féléves előfizetéssel rendelkeztek, hiszen Ők speciális GURU ajándékban részesültek. A decemberi GURU mellett egy Valhalla könyv lapult a borítékban. Valószínűnek tartottuk, hogy a könyv mindenkinek öröm. Ha az még némileg a fantázia vagy a tudományos fantasztikum birodalmába vezeti az olvasót, akkor már igen közel kerülünk a számítógépekhez is, tehát a számítógép megszállottak bizonnyal élvezték az ajándékkönyvet. Azok, akik a Computer Karácsonyon vették át a 93/1-est, szintén nem maradnak ki a buliból.

Még egy apróság ! Az egyéves előfizetők között kisorsoltuk az AMIGA 500+-t, amit ígérgettünk. A szerencsés nyertes Török Tibor budapesti olvasónk. Részére kipostáztuk ajándékát. Előfizetési akciónk természetesen tovább tart, bár mostmár karácsonyi kedvezményünket nem tudjuk fenntartani, de egyelőre a lap ára nem növekedett a posta áremelése ellenére sem!

GURU Team



Best: Csak a legjobbaknak jár ez dicsőség. 85-100%-os játékok kapják meg ezt a pecsétet.



Cool: Határozottan kellemes program. 60-85%



O.K. - Még ezzel is eljátszogattunk. 40-60%-ig terjed ez az értékelés.



Oh, No.. - Ha lehet ne emlékeztess rá. Ez nem a Lemmings reklám, hanem egy hajmeresztő program.



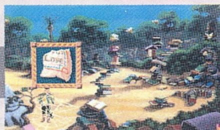
Error: - Háromgombra itélve! Software Failure, Guru meditation, Software Error, Aaaargh!!!

Tartalomjegyzék


Wordtris

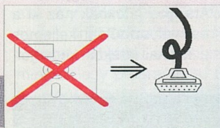
Újdonságok

Játék ismertetők	4
Apró játékhírek	81
World of Commodore '92	58
Amiga 1200 teszt	61
PD zóna	72


King Quest VI

Játék teszt

King's Quest VI	6
Nigel Mansell's	9
Cytron/Microprose F1	10
Sabre Team	11
Falcon Mission Disk I	12
No Second Prize	15
A-Train (3. rész)	16
Island of Dr Brain	18
Chaos Engine/Waxworks	20
Pool	21
Das Schwarze Auge	22
Curse of Enchantia	24
TV Sports Baseball/Boxing	28
Bill's Tomato Game	29
Plazma Ball	31
Hudson Hawk	33


Adatátviteli programok

Programozás

Lemez helyett kábel	51
AMOS	56
Rendszerbarát	69
QB Tools	73

Atari

Atari rovat	65


Morph Plus

Grafika

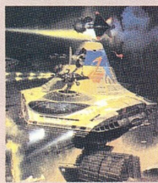
Morph Plus	75



RÚNA - Szerepjáték melléklet

Állandó rovatok

RÚNA	37
Apróhirdetés	49
Levelezés	50
Assembly programozás	52
Kaland	53
Hardver	70
Demologia (C64)	71
AREXX sorozat	74
Demologia (Amiga)	76
Külvilág	78
Toplista	80
Bohóckodás	82



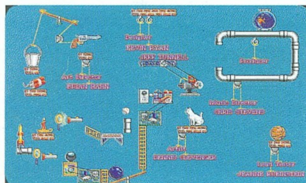
A GURU Postacíme: 1399 Bp. Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztők: Fehér Gábor, Marinov Gábor, Turcsán Tamás Péter
Laptervező grafikus: Marinov Gábor • Megjelenik havonta, ára 150 Ft. • Megrendelhető a szerkesztőség címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Hatcent Kft (Atari márkabolt), Novotrade 2C, Mikro C Bt, Szűcs Szoftver, valamint más szaküzletekben Előfizetési díj: 3 szám: 450 Ft, 6 szám: 900 Ft, 12 szám: 1800 Ft.
Az újság a GURU kiadó Amiga 3000-es alapú DTP rendszerén készül PageStream tördelőprogram segítségével.

Terjeszti a Magyar Posta, ISSN 1216-2353

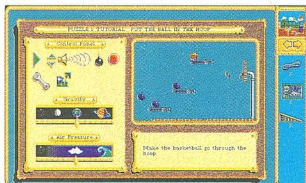
Újdonságok

TIM

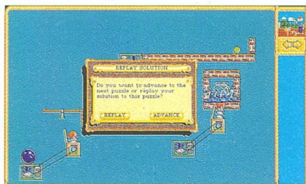
Az új Sierra irányzat ismét egy nagyszerű programmal lepett meg minket. Az Incredible Machine egy nagyszerű logikai



program, melyhez hasonló még nem született ezidáig (egy kicsit ugyan hasonlít a Bill's Tomato Games-hez). A program minden pálya előtt közli az aktuális fela-



datot, melyet végre kell hajtanunk a kiszabott idő lejárta előtt. A feladat általában valami olyasmi, hogy egy labdát kell



eljuttatnunk valahova, vagy pedig valami egyéb furfangos feladatot kell véghezvinnünk. Mindenféle eszközt használhatunk a feladatokhoz, előfordul itt a fujtatótól kezdve az egérrel hajtott motoron keresztül az ágyúig. A megoldandó feladatok nem túl nehezek, azonban ez természetesen csak a kezdő pályákra igaz. Ügyességi részekkel is találkozhatunk a programban. Nagyon poénos a játék és a PC tulajdonosok remekül fognak szórakozni ezen a nagyszerű alkotáson.

Wordtris

Újabb Tetris őrület várható a Microprose legújabb programjának megjelenése kapcsán, mely ismét egy típussal gazdagítja az amúgy is szép számmal létező Tetris mutánsokat. Az új Tetris alapját a szavak képezik (sajnos angolul, így elég nehézkes a dolog, de hát a magyar még mindig nem számít világnyelvnek), melyeket ki kell raknunk a szokásos Tetris szabályai szerint. A kirakható szavak száma megközelíti a 60000 szót. 10 pályán keresztül



küzdhetünk a szavakkal, akár ketten is egyszerre. Speciális szavak és betűk nehezíthetik, illetve könnyíthetik a dolgun-



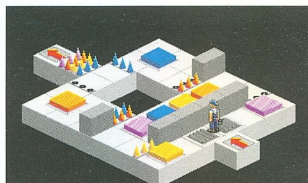
kat. A szokásos funkciókkal és menüpontokkal találkozhatunk a játékban, mely nagyban hasonlít a korábbi számunkban



tesztelt Super Tetris-re. Egyelőre még csak a PC tulajdonosok küzdhetnek a programmal, azonban hamarosan napvilágot lát az Amiga verzió is.

Contraptions

Join Zack első munkanapját kezdi a Gadgetco Inc.-nél, mint szerelő. Az ő munkáját kell elvégeznünk a Mindscape legújabb játékában. A pályákon rengeteg logikai feladatot kell megoldanunk és ráadásul néhány dolog, csak egy bizonyos időre változik át nekünk kedvező állapotúvá. Különböző szerkezetek találhatók a pályákon: pumpák, emelők, szállítószalagok és egyebek. A pályákon található kapcsolók mind valami feladatot látnak el. Kilenc szerszámot kell összegyűjtenünk, melyekre valamikor biztos, hogy szükségünk lehet. Aranyos játéknak néz ki a Contraptions, és valószínűleg kellemes időtöltést ígér a logikai játékok kedvelőinek.



Mario is Missing!

Bowser és Koopas a két műkincsrabló rengeteg értékes dolgot lopott el a közelmúltban. A mi feladatunk az, hogy megkeressük őket úgy, hogy a világ 19 városán keresztül követjük a nyomaikat. Az új Mindscape játék egy kellemes nyomozásra invitál bennünket a PC áramkörei segítségével. Logikai feladványok, misztikumok segítik, illetve gátolják munkánkat. Minden utunkba kerülő tárggyal és emberrel foglalkozzunk, mert érdemes.

Bear™



Day of the Tentacle

Maniac Mansion 2 - 1993-ban? A német SOFTGOLD cég forgalmazza majd hazájában ezt a frenetikus kalandjátékot. A játék címe röviden: A csápok napjai. Akarsz egy jó hírt hallani? Dr. Fred visszatért, de most vele vannak a mutáns csápok is. Nem akarnak sokat, csak a Világ és Fölötte Elhelyezkedő Univerzum fölötti uralmat. Ezt csak három bátor hős akadályozhatja meg: Hoagie, aki egy heavy metal banda tagja, Laverne, a kicsit hibbant orvostanhallgató, és Bernardt, a Computer Mániákus. A játék mindent tartalmaz, ami egy valódi SF kalandjátékhoz szükséges: őrült tudóst, éhes csápos szörnyetegeket, időgépet és robbanó szivarokat-mindezt egy programban! Sodró lendületű story, humoros betétekkel - mi kell még? Az 1987-ben kiadott LucasArts Maniac Mansion első része után sokat kellett várni a folytatásra, de nagyon valószínű, hogy megérte! A játék több géptípusra is elkészül.







KGB

A KGB a világon az egyik leghíresebb és





legfélelmetesebb hírszerző iroda a köztudatban. Több szovjet állampolgár életét központilag irányította. A játékos Maksim Rukov szerepét vállalja fel, akit a GURU-tól áthelyeznek a KGB P osztályára, minden bővebb indoklás nélkül. Ez az augusztusi puccs előtt történik. A P osztályt a peresztrojka szele járja át. Célja a KGB-n belüli korrupciók felfedése. Ezen felül egy gyilkosságot és árulást is ki kell derítenünk. De kiben bízhatunk? A játék már megjelent PC-re és Amigára is hamarosan várható.

Mega Lo Mania - PC

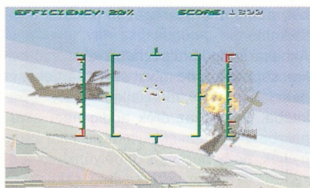
A francia UBI Soft adja ki a Sensible Software híres és nagysikerű játékát. Most már a PC-sek is játszhatnak ezzel a kellemes stratégiai játékkal. 10 szigetvilág 3-3 szigetét kell elfoglalnunk, legyőzve a többi istenség népét. Fejlesztést, háborút, védekezést, termelést és a szaporodást kell a megfelelő szintre beállítani, megtartva az egészséges egyensúlyt. Szövetséget köthetünk a többi Isten egyikével, de fel is bonthatjuk azt. Később egyre gyorsabbnak és leleményesebbnek kell lennünk, hogy megverhessük a gépet az egyre fejlettebb technikai szinteken.



Lionheart

Ezt a játékot a Thalion cég készíti, amely egyre jobb játékokkal lepi meg a piacot. Ez egy ún. "mászkálós" játék, amit a Beast-hez hasonlíthatnék, de annál sokkal-sokkal szebb!!!

Robocop 3 - PC

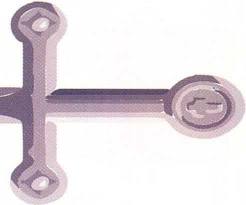


Már beszámoltunk a Robocop III PC-s verziójáról, ami már elkészült. A játék rendkívül gyors, sebessége hasonló az Epicéhez, de a vektorkezelése silány. A vektorok ütközésfigyelése hiányos, a játék irrealisztikus. Kár kiadni gyorsan, hibásan egy ilyen jó alapötletű akciójátékot, ami sokszínűségével még a legjobb akciójáték kategóriára is pályázhatott volna.

Masell



King's Quest VI



Egy sötét, hideg, esős éjszakán hihetetlen dolog történt. Ez a dolog annyira elképesztő volt, hogy ehhez képest a Nap felrobbanása hétköznapi dolognak tűnhet... Ugyanis megjelent a KING'S QUEST VI.

Régi jó szokásom szerint most egy teljes leírás fog következni, amit mindenki igénybe vehet, aki nem elakadt a játékban, nem szeret gondolkodni, most ismerkedik a Sierra stuffokkal, stb. Tekintve, hogy a fő-, meg mellékszerkesztő bácsik mindig rágják a fülemet, hogy túl hosszúra sikerülnek a leírásaim, így aztán most nem térek ki mindenféle apróságra (intro, stb.), hanem rögtön a lényegre térek.

Induláskor egy tengerparton ácsorgunk, és éppen azon gondolkodunk, vajon kivegyük-e a pénzdarabot a farönk alatt található ládikából. Ha valaki úgy dönt, hogy fölveszi, az még bonusz tárgyként egy gyűrűt is találhat egy kicsivel arrébb. (Aki meg nem szedi föl ezeket, az nem is akar igazán játszani a játékkal.)
Aki akar még körülnézhet a környező bokorcsoportban, de mivel semmi érdekeset nem lehet találni, menjünk el inkább a palotába. Sajnos az őrök addig nem akarnak beengedni minket, míg be nem bizonyítjuk, hogy becses személyünkben Alexander herceget tisztelhetik. Csakhogy a gyűrű, amit találtunk, a királyi házból való, tehát ezt átnyújtva már be is jutottunk. Itt tartózkodásunk nem lesz túl hosszú, ugyanis perceken belül kidobnak minket.

Eddigi sikereinken felbuzdulva rohanjunk el a piactérre, beszéljünk a lámpaárussal, majd nyissunk be a könyvtárba. Vegyük föl az ajtónál álló asztalkáról a könyvet, a jobb szélső polcról a versrészletet, és tapizzuk meg a pulton álló varázskönyvet. Ez utóbbit még nem tudjuk fölvenni, de egy másik könyvért cserébe megkaphatjuk. Távozás előtt még beszélgessünk egy kicsit, majd ugorjunk át a szomszédos boltba.
Itt egy lámpát kell vennünk a parton talált pénzből, elcsórni egy mentolos cukrot, és



egy kicsit trécselni. Mivel a könyvtáros felhívta a figyelmünket a kikötőben horgonyzó hajó gazdájára, most menjünk el hozzá. Itt is beszélgetnünk kell majd, valamint el kell kérnünk az asztalon lévő nyúllábat.
Ha most visszamegyünk a boltoshoz, és megint megpróbálunk beszélgetni, eszébe fog jutni, hogy egészen véletlenül van egy varázstérképe, amit gyorsan elcserélünk vele a gyűrűnkre. Ezt rögtön próbáljuk is ki, és repüljünk el a Sacred Mountain szigetére. (Csak a vízpartról lehet.)
Miután a partról fölvettük a két tárgyat, menjünk föl a hegy tetejére. Ehhez öt feladatot kell megoldani: 1. RISE, 2. SOAR (jelek a gyári kézikönyvben), 3. 412, 4. DOQG, 5. ASCEND.
A tetőre fölérve másszunk be a mérgező növény mögötti járatba, gyújtsuk meg a lámpánkat, majd a következő szobában vegyünk föl egy mentalevelet.

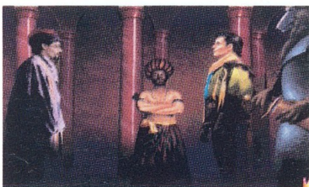
Nos, ha ez is megvan, menjünk el a szárnyas emberekhez. Nem igazán akarják elhinni, hogy megoldottuk a feladatokat, ezért asszongyák, hogy ha még egyszer visszajövünk, meg kell küzdenünk a Minotaurusszal. Gondolom magától értetődik, hogy ez nem nekünk való feladat, tehát rohanjunk vissza a boltoshoz. Ha minden igaz, épp most önti ki a szemetét, amiből rögtön elő is guberálunk egy láthatatlanító tintát, majd cseréljük el vele a lámpánkat a gép-madárra.
Egy pályával lejjebb egy madár ücsörög egy fán, de ha megmutatjuk neki a gépünket, kicsit lejjebb száll. Adjuk oda neki a versünket, és repüljünk el a Csodák szigetére.

A parton egy kagyló ásítozik, és arról panaszkodik, hogy nem bír elaludni. Olvassunk föl neki a könyvünkből, majd amikor megint ásít egyet, kapjuk ki a gyöngyöt a szájából. Ha most beljebb akarunk menni a szigetre, öt kicsi őr fog megjelenni, akik minden emberi lényt a tengerbe hajigálnak. Szerencsére mindnek csak egy jól müködő érzékszerve van, ezért aztán különféle tárgyakkal meg lehet téveszteni őket. Használjuk a virágot, a cukrot, a madarat, a nyúllábat, és végül a tintát. Az őrök távozása után vegyük föl a befejezetlen mondatot a vízből, és induljunk el északra.
A kutyafától vegyük föl a tejesüveget, a kertből pedig a paradicsomot, és a jéggolyót. A Sakk Földjén vegyük föl a királynő elejtett sálját, majd teleportáljunk a Szörny Szigetére.

Ha megérkezéskor egy izét látunk a fán lógni, rövid beszélgetés után adjuk neki a mondatunkat, így az továbbiakban velünk fog jönni. (Ha még nincs itt, kicsit később kell majd visszajönni.) A forró tóba dobjuk bele a jéggolyónkat, mire az eléggé kihül, hogy átkelhessünk rajta. Vegyük föl a lámpát, és egy pályával följebb a földön heverő téglát.

Térjünk vissza a Korona Szigetére, és cseréljük el a gyöngyöt a gyűrűnkre, a madarat pedig a furulyánkra. A gyűrűt ad-





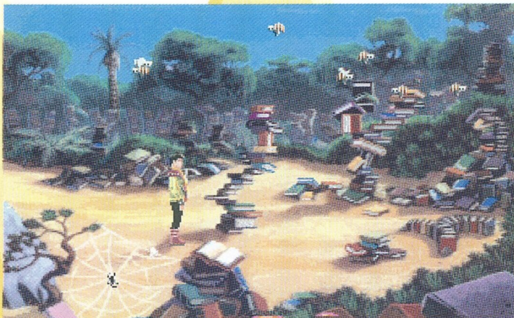
juk oda a madárnak, a furulyával meg menjünk el a Csodák Szigetére. Ha itt egy kis ingyenkoncertet adunk a növényeknek, míg azok táncolnak, fölvehetjük a lyukat a falról. A szörnynél fölvett izét adjuk oda a könyvkukacnak, cserébe egy könyvet kapunk.

Most egy kis udvarlás következik. Nézzük meg egy kicsit közelebbről a Feketeözvegy hálóját, majd mikor elmondta, hogy mennyire szeretné, ha testünk egyesülhetne (a miénk az ő gyomrába költözne), rángassuk meg kicsit az egyik kiálló szálat. Míg a pók a hálójával van elfoglalva, mi vegyük föl a papírfecnit.
Ha a kertben az asztalon vagy a széken egy üvegcsét, illetve egy teáscsészét találunk, azt feltétlen vegyük föl, aztán menjünk vissza a Korona Szigetére.

Cseréljük el a könyvünket a varázskönyvre, a furulyánkat pedig a lámpára, majd másszunk föl a hegytetőre a Sacred Mount-nál. Az őrök igéretükhöz híven be is vágnak minket egy útvesztőbe. Ennek térképe megtalálható a kézikönyvben, amiben kicsit sötétebb színnel jelölték a csapdákat. Ezeket a következőképpen kell megoldani: a mintás padlónál először a három rózsára, majd a kaszára, a koronára, végül pedig a csontokra lépjünk. Az ereszkedő plafonnál a téglát kell bevágni a kerekek közé.



Persze nem árt egy kicsit körülnézni, mivel fel kell venni egy koponyát, egy pajzsot, és két kopott érmét is. Ezután, ha leesünk a lejáraton, egy sötét helyre jutunk. Gyújtsuk meg a lámpát, majd menjünk el arra a helyre, ahol keletről lépéseket hallunk. Itt rakjuk föl a lyukat a falra, és nézzünk át rajta. Így meglátjuk a Minotaurusz titkos kamráját, ahova mi is nemsokára utána megyünk.
Odabent már javában folyik a szórakozás, épp a Szárnyasok hercegnőjét akarják földáldozni. Persze bátor torreádorként meglengetve a vörös sálat rögtön magunkra tereljük a bikuci figyelmét, aztán



pedig őt magát a tűzbe. Mikor a király megtudja, hogy megmentettük a lányát, elcipelnek minket egy jóshoz, aki némi szentelt vízzel tömi tele a zsebünket. Mi viszont inkább a teáskanna alakú lámpánkat tömjük tele vele, aztán repüljünk el a Köd Szigetére.

Itt nyugatra induljunk el és vegyük föl a szenet és a sarlót, aztán repüljünk el a Szörny Szigetére. Az íjjásznál használjuk a pajzsot, vegyünk föl egy rózsát, és nyiszáljuk szét az útlezárást a sarlóval. Bent magával a Szörnnyel találkozunk, aki közli velünk, hogy egy gonosz mágus miatt nemsokára mi is olyan szépek leszünk, mint ő. De azt is hozzá teszi, hogy ha szerzünk neki egy szűzet, mindketten felszabadulunk az átok alól.

Bár nem nagyon hiszünk a vén kéjsóvár szörnynek, azért menjünk vissza a Korona Szigetére. Vegyük el a hajszalagot a madártól, majd abból a hajszálat, aztán rohanjunk el szűznézőbe. Egy virágokkal díszített háznál találunk is egyet. (Még hogy miből gondolom, hogy szűz! Ez egy olyan játék!) Adjuk oda neki a rózsát, aztán pedig a gyűrűnket is.
Úgy látszik mégsem olyan tisztaerkölcsű a kislány, mint amilyennek látszik, mivel ezek után rögtön velünk tart a Szörnyhöz. Ezzel a varázslat megtörik, mindenki boldog lesz, csak én sajnálom tiszta szívből a szépséges Szörnyet, aki egy ronda fiatal herceggé változott. Szolgálatainkért cserébe egy varázstükröt, és egy régi szolgaruhát kapunk, aztán mehetünk, amerre látunk.

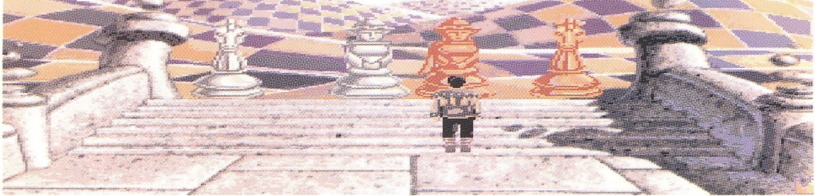
Ez a hely megközelítőleg a Csodák Szigete lesz, azon belül is a kert. Itassuk meg az egyik babafejet tejjel, mire az összes többi vad bömbölésbe kezd. Mielőtt még beszakadna a dobhártyánk, gyűjtsünk pár könnycseppet a lámpánkba, majd látogassuk meg a sakk-királynőket.
A két hölgy szokás szerint vitatkozik, de ezt könnyen ki tudjuk küszöbölni, ha a fehérnek átnyújtjuk a széndarabunkat. Cserébe egy záptojást adnak, aztán folytatják a vitájukat.

Most, hogy ismét valami rettenetesen jó dolgot cselekedtünk, menjünk el a mocsárba, és merítsük bele a csészénket. Erre egy fa rögtön ki is röhög minket, és azt mondja, hogy nekünk nem a partmenti iszapra van szükségünk, hanem arra, ami kicsit beljebb van, abból viszont ő egy cseppet sem fog adni. Nos, ez egy elég felelőtlen kijelentés volt, mivel, ha le-



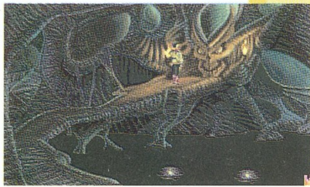
passzoljuk a paradicsomot a földön





heverő farönknek, az rögtön oda is vágja a nagyképű fának, az pedig némi iszappal válaszol. Ez utóbbiba belemerítve a csészénket, máris van egy kis Swamp Ooze-nk.
Menjünk el az Ex-szörny szigetére, és vegyünk föl egy rózsaszálat, aztán pedig töltsünk a lámpánkba némi vizet a szökőkútból. Ezzel meg is van az esővarázs három összetevője, varázsoljunk egy kicsit. Ha ez megvan, még adjuk le a rózsaszálunkat a madárnak a szigetünkön, és kész is a játék első fele.

Ettől a résztől már kétféleképpen lehet végigjutni a játékon. Én most az egyszerűbb, rövidebb, és kevesebb pontot érő megoldást fogom leírni, aztán csak pár tippet adok a nehezebbhez.
Először is cseréljük el a lámpánkat a madár gépre, majd induljunk el a palotához. Az őrbódéban öltözzünk át női ruhába, így be tudunk jutni a kapun. Sajnos odabent hősünk rögtön megszabadul a rongyoktól, így többé nem mondhatjuk, hogy szolgálók vagyunk.
Innét három úton tudunk továbbjutni: a nagyterembe (elkapnak), a jobb oldali lépcsőn (elkapnak),vagy fel a bal oldali lépcsőn (elbújunk). Gondolom, nem okoz



nagy gondot kikövetkeztetni, vajon merre is kell majd mennünk.
Mikor az őrök hátat fordítanak nekünk, használjuk a folyosón a madarunkat, aztán rejtőzzünk el az oszlop mögött. Az őrök azt fogják hinni, hogy a hercegnő madarát találták meg, így egy rövid időre őrizetlenül hagyják a folyosót. Ezalatt vegyük le a képet a falról, rángassuk ki a szöget a falból, majd menjünk be a baloldali szobába. Odabent nyissuk ki a ládikát, és nézzük meg a papírokat, aztán forduljunk a nagyobb láda felé. Ezt a szöggel tudjuk kinyitni, így elvehetünk belőle egy levelet, amit a gonosz trónbitorlónak írtak.
Menjünk vissza a folyosóra, rakjuk vissza a szöget a falba, akasszuk föl rá a képet, és induljunk el északra. Itt némi szipogást hallunk egy ajtó mögül. Beszéljünk hozzá,



mire kiderül, hogy ott a hercegnőt tartják bezárva. Csúsztassuk be neki a tőrünket, aztán rohanjunk vissza a főfolyosóra, és megint bújjunk el az oszlop mögé.
Miután az őrök elmentek mellettünk, rohanjunk le a lépcsőn. Odalent egy kutya nemes vár némi magyarázatot itt tartózkodásunkra. Mutassuk meg neki a levelet, mire rögtön megérti, miről is van szó, és becipel minket az esküvőre.
Épp időben érkezünk, hogy meghalljuk, amint szerelmünk boldogan beleegyezik a házasságba. Mivel ez így elég furcsának hat, tartsuk elé az igazmondó tükröt, így kiderül, hogy az nem Cassima volt, hanem a herceg Dzsinne. Most, hogy a csalás lelepleződött, rohanjunk a már menekülő herceg után.
Mikor utolérjük, rögtön magához szólítja a szellemét, hogy öljön meg minket, de annak varázslatát megakadályozhatjuk, ha meglengetjük az orra előtt a mentalevelet, így saját magát fogja megölni. Csakhogy erre a herceg kardot ránt, nekünk meg a falon lógó pallossal kell védekeznünk. Mikor már úgy tűnik, le fognak szúrni minket, egyetlen virágszálunk szépen hátbaszúrja a gonosz herceget, így van időnk, hogy még egyszer utoljára meglendítsük pallosunkat...

Mivel ezek után már csak a "majdnem teljesen boldog" befejezés van hátra, inkább a már előzőleg beígért tippeket fogom leírni.

- A köd szigetén a koponyát a hamuba gyömöszölve, majd a hajszálat és a tojást az izzó csontba pakolva elkészíthetjük a második varázslatunkat. Ezt a hegytetőn lévő lovon használva eljuthatunk a halál birodalmába.
- a kapuban, ha egy kis ingyenkoncertet adunk a xilofonnal, megszerezhetjük az őr derekán lógó kulcsot.
- a révésznél merítsük bele a csészét a vízbe, majd az így kapott löttyöt keverjük meg a fekete tollunkkal, hogy elkészítsük a varázsfestéket.
- az ajtónál a megoldás: LOVE.
- a halál ura nem bírja elviselni a saját látványát.
- a palotába az oldalsó falon juthatunk be, ha egy ajtót festünk a falra.
- a kincstárajtónál a jelszó: ALI ZEBU.



Nos, azt hiszem, így már nem lesz túlzottan nehéz dolog végigjutni a játékon, tehát egyelőre abbahagyom az irogatást.

Created by: B. P. Rainbird

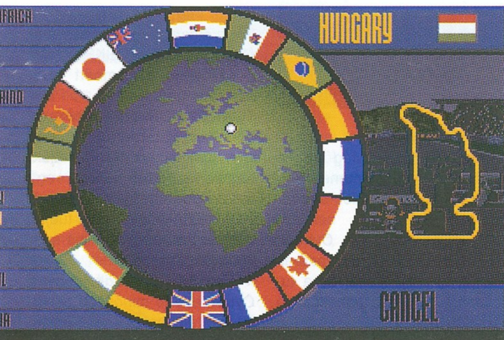


RENAULT

Nigel Mansell's
World Championship

A Gremlin mostanság megpróbál az igényeseb programok felé lavírozni a nagy szoftvercégek közötti versenyben. Jó példa volt erre a Zool vagy a Lotus III. A most megjelentetett F1 autóverseny is ebbe a kategóriába tartozik kidolgozottságával és a szimuláció realitásával. Sajnos a program nem közelíti meg a Microprose F1 minőségét, azonban így is nagyszerű versenyzésre nyújt lehetőséget. Lássuk tehát a programot.

A főképernyőn a következő menüpontok közül választhatunk:



- **Race Single Circuit:** Egy általunk kiválasztható pályán mérhetjük össze tudásunkat a többi versenyzővel. 16 lehetséges pálya közül választhatunk Dél-Afrikától egészen Ausztráliáig. A földgömbön láthatjuk a kiválasztott ország elhelyezkedését és a pálya alakját. Ha kiválasztottunk egy pályát, akkor egy részletesebb info-t kapunk róla. Megtudhatjuk a pálya jellegzetességeit, a kanyarokról és egyenesekről is kapunk némi tájékoztatást. A pálya hosszát is közli itt a program. Külön érdekesség itt az időjárási viszonyok, illetve az út tulajdonságok jelzése. Felkészíthetjük kocsinkat a versenyre a Tune Car menüpontban, ahol a váltó típusát állíthatjuk be (Manual/Auto), a megfelelő áttételt alkalmazhatjuk kocsinkban (Gear Ratio - a High beállítás lassú gyorsulást eredményez, viszont a csúcssebesség nagyobb lesz), beállíthatjuk a használt gumitípust (Soft, Hard, Wet), valamint a spoilerek típusát is beállíthatjuk, mely a kanyarok szempontjából nem lényegtelen (Acute, Mid, Shallow).

Ezekután a megfelelően feltunningolt kocsinkkal résztvehetünk az időmérő edzésen (Qualify) vagy pedig elindulhatunk a versenyben (Race Circiut).

Verseny közben a képernyőn rengeteg információt láthatunk kocsinkról, valamint a verseny állásáról. A jobb oldalon a következőket láthatjuk lentről felfelé:

- Sebességmérő (KM/H vagy M/H)
- Gumik állapota
- Aktuális sebességfokozat (Automatikus váltás esetén az AUTO felirat világít)
- Fordulatszám mérő

Középen a pálya képét látjuk, a rajta haladó kocsikkal együtt. Bal oldalon a következők találhatók:

- Aktuális poziciónk és a megtett körök száma
- A vezető kocsi mögötti időhátrányunk
- A leggyorsabb eddigi kör
- Az utolsó kör eredménye

- **Improve with Mansell:** Ezen menüpont alatt egy kis kiképzést kaphatunk Nigel Mansell-től, aki az általunk kiválasztott pályán megmutatja a helyes vezetési ívet, az optimális sebességet és gumikat az aktuális pályán.

- **Full Race Season:** A teljes 16 pályás versenyidőszak végigjátszása. Ha rendelkezünk kimentett állással, akkor itt be is tölthetjük ezt. Minden pálya után természetesen értékes pontokat szerezhetünk a helyezésünk alapján (első - 10, második - 6, harmadik - 4, negyedik - 3, ötödik - 2, hatodik - 1). Vigyázzunk arra, hogy még véletlenül se használjuk a játék lemezeit az állás kimentésére.

- **Driving School:** Gyakorlatilag a tréningnek megfelelő gyakorlási lehetőség. A program minden segítséget megad ahoz, hogy megismerjük a kiválasztott pálya minden sajátosságát, valamint a kocsink viselkedését a pályán.



- **Control Selection:** Itt állíthatjuk be a játék során használt input eszközt (joystick, keyboard, mouse, freewheel analog/digital), valamint ezek különböző irányainak és gomblainak hatását. Kiválaszthatjuk még a kedvenc kocsinkat és csapatunkat valamint még egypár érdekes dolgot a preferences pontban.

Nem rossz program a Nigel Mansell World Championship, azonban akad néhány kellemetlenség a programban. A legzavaróbb szerintem az, hogy a kocsink és a pálya mozgását nagyon darabosan kezeli a program (talán így akarták gyorsabbá tenni a programot?), ami igen zavaró a verseny közben. A másik dolog inkább kellemetlen mint rossz, mégpedig a loader gyorsasága (vagy inkább lassúsága) mely manapság azért már szégyen egy ilyen kategóriájú programtól. Ezektől függetlenül nem rossz a program és a grafikái határozottan kellemesek. Talán a programozói munkába is legalább akkora energiát kellett volna fektetni mint a grafikákba.

Bear™

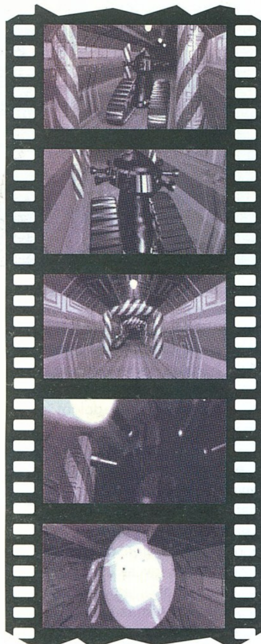






CYTRON





- Cytron!?
- Yep! Ez egy véresen komoly és halálos gépezet, ha kíváncsi vagy a véleményemre. - Graham Duddle hangja tele volt büszkeséggel a zseniális találmányáról. - Nem csak hogy teljesen távirányítású, képes több fegyvert is beépíteni magába, de ezen felül fél-mesterséges-intelligencia is jellemző a gépezetre és képes két véresen jó gépre szétválni. Véresen brilliáns.

(Graham Duddle is felvette azt a rossz angol szokást, hogy mindent amit k.. jónak titutlált azt a véresen jó szóval helyettesítette. Ez így nem volt káromkodás és a szakmába is vágott. (A szerk. megjegyzése).

A hosszabb beszélgetést egy vörösen villogó led és egy éles sípoló hang törte meg. Landers mérgesen csapott az asztalán lévő pultra.

- Winthropp! - ordította - Mit akarsz? Úgy emlékszem azt mondtam, sose zavarj ha tárgyalok! Mi a pokol történik?

Winthropp mögött a képernyőn pusztulás és pánik volt látható, robbanások nyomták el minden kiejett szavát, így nemcsak ordítania kellett, hanem még időnként a fejét is kapkodta, hogy elkerülje a repülő roncsdarabokat.

- Bocs Mikey, de ez sürgős! Támadás alatt állunk, valaki kieresztette a kísérleti gépezeteket, akik elkezdték rombolni az épületet. - Ekkor egy hatalmas villanás világította meg a képernyőt, majd az hirtelen elsötétült.

- Winthropp - suttogta Landers falfehéren. Ekkor ismét felhangzott a sipító hang.

- A munkásrobotok megőrültek - jelentette Rowland a biztonsági csoport főnöke. - Mindent lerombolnak ami az útjukba kerül, a tudósainkat is írtják.

- Be tudod küldeni az embereidet Rowland?



- Negatív uram. Még az én embereim sem jelentenek kihívást a kísérleti droidok egy részének.

- Küldjünk be egy Cytront, Mike! Innen könnyen vezérelhetjük távirányítással és a tudósokat is felszedhetjük a mentőkabinba.

Az idézet a Cytron kézikönyvből való. A játék egy egyszerű akciójáték, ahol a robotunkkal kell a szinteket teljesíteni a detonátor robbanása előtt. Vannak olyan szintek, ahol leállítható a robbantás (belépve a terminálba (SPACE)) és a level statust megnézve ötleteket kaphatunk, hogyan játszuk végig a pályát. Más szintekre csak akkor juthatunk át, ha megfelelő számú tudóst mentettünk meg. A tárgyakat felvéve lépjünk be a WEAPONS almenübe a terminálnál. Itt az energiánkat is feltölthetjük egy tápegységről. Sok robot található a szinteken, mint pl. az ASSASIN, amelyik egy tudóst őriz, és amint meglátja a Cytront közeledni, elindul megölni az áldozatát. Vagy a tudóst szedjük fel gyorsan, vagy az assasint öljük meg. Az EXOSKELETON a szinteken ha embert talál, azt cyborggá alakítja. A PLUTONIUM POD nem robot, de bármihez közel kerül, robban. Lövésünkkel arrébb lökhetjük, de vigyázzunk, nehogy egy másik pod mellé kerüljön. A HOLOGRAMOKAT nem tudjuk megsemmisíteni, csak ha a kivetítőjüket szétlőjük.

Ennyiből is látszik, hogy a Cytron egy jó minőségű akciójáték, kellemes ötletekkel, rendkívül gyors akcióval. Végre egy jó akciójáték a Psygnosistól a Beast 1 után!

Masell



A MicroProse Formula One hatalmas port kavart az Amigás és Ataris verzióval. Minden MicroProse rajongó türelmetlenül várta a PC-s verzió megjelenését és nem hiába. A program nem vesztett fényéből, jobb mint valaha...



A papír GURU legelső számában már leírtuk ezt a nagyszerű autóversenyzős játékot, ami különböző díjakat is nyert (Az év szimulátora '91). Az kétségtelen, hogy az egyik legösszetettebb és legszebben kivitelezett programmal állunk szemben, amit azóta sem sikerült túllicitálnia egyetlenegy autósprogramnak sem. Ami változott a programmal kapcsolatban, hogy rövidesen megjelenik egy ún. upgrade, azaz kiegészítő a játékhoz. Ez modemen keresztüli versenyt tesz lehetővé. Újdonság még továbbá, a vektor részletességi szintek beállítása (detail levels - T gomb). A G gomb infót ad az előttünk és mögöttünk haladó kocsik távolságáról, vezetőjük nevéről. A játék értékelése továbbra is Best!

Masell





SABRE TEAM





Delta zero... Delta zero... vétel...
Delta zero hívja a főhadiszállást...
A terroristák elbarrikádozták magukat kiképző táborukban...
A túszokat a déli szárnyban őrzik...
A megfigyelést folytatom...
A harcérintkezést elkerülöm...
Erősítést... shrrrr... brrr....grrrrr...



Ha nem a Krisalis készítette volna, azt mondanám plágium. De így nem állíthatom, hogy nem egy jó stratégiai és piaci trükk a Sabre Team megjelentetése. A jól bevált Laser Squad, dzsungelben játszódó utóda elég aranyosra sikerült. Csapatunk kiválasztása után nem ártalmas azonnal felfegyverkezni. Jól kidolgozott, színes része a programnak, amelyhez nem sok hozzáfűznivalóm van.

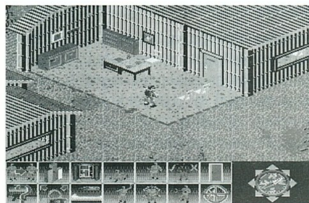
Öt különböző küldetés okoz stratégiai és logikai gondokat a játékosoknak. Megoldásukhoz nem csak a kommandósaink jó fegyverzete, hanem megfontolt startégiai és taktikai gondolkodás is szükségeltetik.

Ha felszereltük négy fős kommandónkat, akcióba léphetünk az ejtőernyő ikon segítségével. A bevetett egység minden lépését mi határozzuk meg. Rajtunk múlik embereink élete, valamint a misszió sikere.
Induljunk is el. Mint jól képzett kommandós állíthatom, hogy sok akció sikere múlik azon az apróságon, hogy a nem automata fegyvereink a legfontosabb pillanatban töltetlenül, és így hasznavehetetlenül ácsorognak talonban. Így hasznos tanácsnak tűnik, az automata fegyverek használata.

A kezdeti fegyverkiválasztás alkalmával, nem árt figyelembevenni embereink speciális képességeit. Ha valaki ért az orvostudomány részterületeihez, nagyon jól kamatoztathatja sebesülés esetén.
Mesterlövész kiképzésben részesült kommandósunk kezébe mesterlövész csúzlit helyezve, nagyobb eséllyel lődözhetünk ellenfeleinkre.

A nagyobb kaliberű fegyvereink súlyosabb sebeket ejtenek. Golyóálló mellény használata ajánlott minden akcióban.

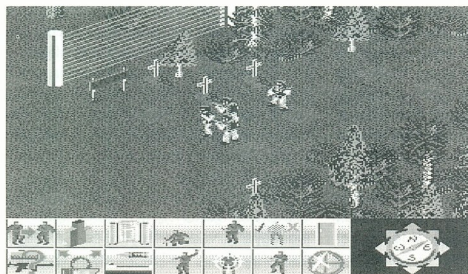
Ha gázgránátot használunk ne lélegezzük be ellenségeinknek szánt ajándékunkat.



Erre a célra gázálarcot ajánlok.

A körönként beosztható lépéspontjainkat nem ártalmas előre eltervezni, mert esetleg ellenségeink puskacsövébe sétálva jelentősen károsodhat szépségünk. S ez mind semmi, a dohányzás ártalmaihoz képest. Évente temérdek ember betegszik meg bebizonyíthatóan a dohányzás által okozott betegségekben, néhányan ezt nem is élik túl. Ha tehát arra gondolunk, hogy "Vedd könnyedén!", akkor nagyon tévedünk. Ez a játék nem egyszerű ennyire. Miért? Mert ellenségeink és foglyaik különböző típusú mozgásokat végeznek. Ezt sem árt figyelemmel kísérni, erre szolgál a felületes szemlélő számára unalmasnak tűnő közjáték. Figyelmes játékos azonnal érezheti, honnan és merről érkezhet támadás. Nem árt az óvatosság, mert sebesültjeink értékes mozgáspontokat is veszítenek.
Hát ennyi lenne a játék? Nem. Ennél sokkal több, néhány óra izgalom, feszült figyelem, kitartás és fegyelem. Jó szórakozás azok számára, akik szeretnek sokat foglalkozni egy kommandós kaland anatómiájával.

Shy







Falcon Mission Disk I

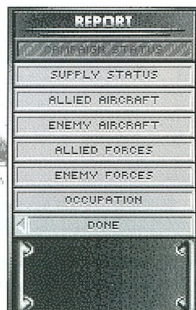


A közelmúltban megjelent **FALCON 3.0 "OPERATION FIGHTING TIGER"** nemcsak egy új bevetéseket tartalmazó, kiegészítő csomag, hanem egyben a szimulációs rendszer feljavított változata is, mely FALCON 3.01 néven ismert és számos új funkció használatát teszi lehetővé. Az elkövetkező pár hasábon a legérdekesebbekről ejtek néhány, remélem hasznos szót.

FEDÉLZETI RENDSZEREK: Az APG-66/68-as radar és az ILS működésén is módosításokat hajtottak végre, melynek következtében nemcsak egy új, hatékony fegyver alkalmazása vált lehetővé, de lényegesen könnyebbé tették a leszállásokat és a nehezen észlelhető célok felfedezését is.

A SEA RADAR: Ez a berendezés csak az FSX gépeken található és az AGM-84A Tehetetlenségi Navigációs Rendszerének (INS) biztosít információt a célpont helyzetéről. A rendszer, mely a Harpoon kiválasztása után automatikusan bekapcsol, de manuálisan is aktiválhat, a gép előtt 60°-os kónuszban, 4 változtatható felbontásban pásztázza a víz felszínét. Alacsony magasságokban repülve, a Föld görbülete gátolja a radar hullámok terjedését, így elrejtheti a másképpen hatótávolságon belül elhelyezkedő célpontokat. Ezért 10, 20, 40 és 80 tengeri mérföld hatótávolságban lévő tárgyak minél előbbi észleléséhez, legalább 237, 475, 950 és 1900 láb magasságban ajánlatos repülni. A visszaverődő radarsugarak zöld pontokként, három fényerősségben jelennek meg a CRT-n. A világos zöld 20,000 tonna vízkiszorítás alatti, a zöld 20,000 és 40,000 tonna közötti, a sötét zöld pedig 40,000 tonna feletti hajókat jelöl. A CRT-n megjelenő fonalkereszt a jelenleg befogott célpont radarjelén helyezkedik el, míg a hajó irány és gépünktől számított távolság adatai a CRT bal alsó sarkában olvashatóak le. A fonalkereszttel kijelölt célpont koordinátáit a Harpoon INS eltárolja és ezzel a fegyver indítható állapotba kerül. Az AGM-84A fedélzeti számítógépe nemcsak a célponttól optimális távolságra állítja sugárzásra a célkereső radart, de korigálja a rakéta röppályáját is, így minden útját keresztező, de célpontként nem szereplő hajót kikerüli a Harpoon, melynek max. hatótávolsága 60 tengeri mérföld.

AZ ACM PÁSZTÁZÁSI MÓDJAI: Új avionikai modult kapott a HFR radar is, melynek következményeképpen ACM módban az APG-68 két eltérő pásztázási formában működtethető. 20x20°-os pásztázás esetén az antenna egy E-betűnek megfelelő formát ír le, melyben mind a vízszíntes és függőleges kitérés szélső értéke 20°. Ez a pásztázás enyhén lefelé irányítja a radar sugárzást, így használata az F-16-nál kisebb magasságban repülő célpontok felfedezésére ajánlott. 10x40°-os ACM módban egy nagy I alakzat körvonalán fut végig az antenna, mely függőlegesen 40°-ot, vízszíntesen 10°-ot tér ki, és elsősorban a gépnél nagyobb magasságban lévő gépek felderítésére alkalmazható. Ennél a pásztázási módnál egy függőleges vonal van a HUD közepén.



AZ ILS (INSTRUMENT LANDING SYSTEM): Ez a rendszer is némi 'tuningoláson' ment át és most már két eltérő működési módban segítheti a tájékozódást és a leszállást. Jeladó (BEACON) üzemmódban az ILS a leszállópálya végén telepített adó által sugárzott jelekre hangolódik rá. Mivel a rádiójelek minden direkcióból foghatóak, a rendszer bármely irányból automatikusan az adó közelébe irányítja a gépet. Az optimális süllyedési pályát jelző műszerek csak akkor adnak megbízható értéket, ha pontosan a megadott irányszögben repülünk. Ez a funkció elsősorban a reptér lokalizálására és a leszálláshoz szükséges irányszög korigálására ajánlott. Az utolsó ráepüléshez és landoláshoz csak akkor használjuk, ha más alternativa nem áll rendelkezésünkre. E feladat végrehajtásához kapcsoljunk át az Irányhatározó (DIRECTIONAL) üzemmódba. A HUD-on megjelenő két vonal + alakban való beállítása a gépet 3°-os süllyedés mellett, a leszállópálya közepére vezeti rá. Ez a rendszer csak +/- 20°-os kónuszban sugároz, így ennél nagyobb irányszög esetén a süllyedési pályát jelző műszerek nem funkcionálnak. A HUD jobb alsó sarkában megjelenített legfelső érték mellett lévő "B" ill. "D" jelzi az éppen kiválasztott üzemmódot.

A VASI (VISUAL APPROACH SLOPE INDICATOR) FÉNYEK: Ez a rendszer vizuálisan segíti a leszállást, mégpedig úgy, hogy a fényjelei segítségével egy pillantás alatt meghatározható az optimális siklási pályától való negatív, ill. pozitív irányú eltérés. A berendezés két pár piros és fehér színnel világító fényszóróból áll, melyek 50 m-re vannak telepítve egymástól a kifutópálya leszállási oldalán. Az első és hátsó fények kombinációja alapján határozható meg a gépnek a siklási pályához viszonyított pozíciója. Ha a lámpák piros fénnyel égnek, akkor az optimális pálya alatt, ha pedig fehérrel akkor a pálya felett repülünk. A megfelelő pályán halad a gép, ha az első lámpa pár fehéren, míg a második pár pirosan világít.

AZ ÚJ TWI SZIMBOLÓGIÁK: Az F-16C és az FSX is ugyanazzal az ALR-69 passzív veszélyre figyelmeztető berendezéssel van ellátva, aminek a használatát már jól ismerjük a V3.0-as verzióból, tehát a rendszer működésében változás nem tapasztalható. Amik viszont megváltoztak, azok a különféle felszíni telepítésű radarokat jelző numerikus kódok.

1: Folyamatos hullámú STRAIGHT FLUSH radar, mely a rövid hatótávolságú SA-6-os rakéták vezérlésére szolgál és korlátozott célkereső funkcióval is bír.

2: Szaggatott hullámú Doppler LAND ROLL, POP GROUP és CROSS SWORDS célkereső és tűzvezető készülékek, melyek a SA-8, SA-N-4 és SA-N-9 elnevezésű rövid hatótávolságú rakétákat irányítják.

3: Folyamatos hullámú GUN DISH és BASS TILT tűzvezető berendezések, melyek a ZSU 23-4 és a szovjet flottánál rendszeresített 30, 100 és 130 mm-es légvédelmi lövegek célzását biztosítják.

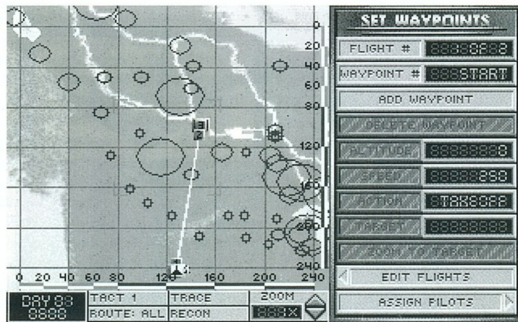
4: Szaggatott hullámú Doppler PAT HAND, TOP PAIR, TOP STEER és TOP DOME célkereső és tűzvezető radarok, melyek a szárazföldi SA-4 és a tengerészeti SA-N-6 rakéták sikeres alkalmazását teszik lehetővé.

5: Szaggatott hullámú Doppler LONG TRACK és STRUT PAIR típusú hadászati megfigyelő, vadászirányító és SA-4,6,8-nak célkereső radar rendszerek, me-

lyeknagy hatósugarúak, de kevésbé hatásosak alacsonyan repülő célpontok ellen.
6: Folytonosan váltakozó frekvenciájú, fázisvezérelt radar, mely kizárólag a Kuznetsov repülőgéphordozón van telepítve. Ennek a berendezésnek a változó frekvenciájú radar hullámai miatt relatív hosszú a hatótávolsága és kevésbé érzékeny az ECM zavarásokra is. Funkciói közé tartozik a légtérmegfigyelés, vadászrávezetés és célkeresés légvédelmi rakéták és lövegek számára. Elpusztítására csak a HARM rakéták használhatók, de szerencsére a nagy hatótávolsága ellenére, a teljesítménye jelentősen csökken mélyrepülésben támadó gépek esetén.

HADSZÍNTEREK: Az Operation Fighting Tiger kiegészítő csomag lényegét végül is az a három új hadszíntér biztosítja, melyekben nemcsak eddig nem látott haditechnikai eszközökkel találkozhatunk, de alkalmazkodnunk is kell az itt uralkodó környezeti és meterológiai viszonyokhoz. A pontos navigációt, mely jelentősen enyhít a ránk háruló terheken, a kiegészítéshez mellékelt és a World Geodetic System által készített nagy léptékű, regionális térképek segítik.

INDIA vs. PAKISTAN: A kashmír-i konfliktus: A harci cselekmények kiváltó oka a hindu és muzlim vallási különbségeken és specifikusan a Kashmír-t terület hovatartozásán alapul. Az Indiához tartozó, de lakosait tekintve muzlim terület megszerzése sokáig a pakisztáni állam egyik legfőbb célkitűzései közé tartozott. Miután nyilvánvalóvá vált, hogy nyílt, katonai úton nem érhető el átütő siker, a pakisztáni kormány szeparatista gerillák felfegyverzésében látta a jövő útját. Mint majd látni fogjuk, ezen egységek tevékenysége volt a 'casus belli', hiszen egy indiai biztonsági alakulaton való rajtaütés után, a felbőszült katonák követték a pakisztáni területen lévő bázisaikra visszahúzódó gerillákat és kihasználva a lehetőségeket, hozzákezdtek a gerilla bázisok felszámolásához, melyeket a későbbiekben a pakisztáni fennhatóság alatt lévő kashmír-i területek bekebelezése követett. Pakisztán azonnal mobilizálta kisebb, de nyugati fegyverekkel ellátott hadseregét, és a szorványos összecsapások nemsokára általános háborúhoz vezettek. Katonailag India számszerű fölényben van minden tekintetben, számukra az elhúzódó háború lenne a kedvező, hiszen egy ilyen anyagháborúban végül ők kerülnének ki győztesen. Ezzel szemben Pakisztánnak egy gyors hadművelet lenne optimális, hiszen csapatai lényegesen közelebb helyezkednek a hadszíntérhez, így a mozgósítás lényegesen gyorsabban történik. Az U.S.A.F. a pakisztáni erők oldalán lép be a harcokba és a következő feladatok elvégzése hárul rá: Légifölény kiharcolása. Indiai csapatok mozgásának megakadályozása. Pakisztáni páncélos egységek

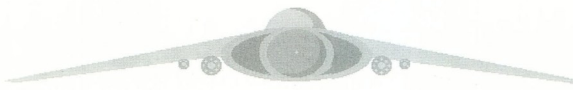


támogatása. Indiai radar és SAM rendszerek megsemmisítése. A pakisztáni hátország védelme indiai támadásoktól.

É-KOREA vs. D-KOREA: A második Kóreai háború: Az 1953. július 27-i tűzszünet óta, a 38.-ik szélességi körnél kialakított demarkációs vonal két részre osztja a valamikor egybetartozó Koreát. A dél egyre növekvő gazdasági hatalma láttán az északi vezetés rádöbben, hogy az általuk vezetett politikai reunifikáció esélye egyre csökkenő félben van és ha nem történnek intézkedések, teljesen elveszíthetik a lehetőséget. A nagy alkalom nem várat sokat magára és a közel 2:1 arányban lévő északi csapatok meglepetésszerűen megindítják offenzívájukat. Bár a helyzet elég kilátástalannak látszik a földön, a levegőben az U.S.A.F. az úr, hiszen az északiak kevés 'A' osztályú vadással rendelkeznek, viszont érdemes odafigyelni a kiterjedt légvédelmi rendszerre. Az Osan-ban és Kunsan-ban állomásozó F-16-os századok feladatai a következők: agresszív légi támogató és csapásmérő bevetésekkel időt biztosítani a ROK (Republic of Korea) és az U.S. csapatoknak a csoportosításra. A hátország és polgári gyárak védelmezése a DPRK (Democratic People's Republic of Korea) bombázóitól. Teljes légifölény kivívása a DPRK légibázisok és radar egységek elpusztításával, valamint az 'A' kategóriájú gépek lelövése által. A DPRK katonai irányítási rendszerének gyengítése és zavarkeltése az északi hátországban történő támadásokkal.

FÁK vs. JAPÁN: Harc a Kurill szigetekért: közismert a második világháború végén, a szovjet csapatok által elfoglalt Kurill szigetek hovatartozásának problémája. A hidegháború befejeztével ismét felcsillant a remény, hogy tárgyalások útján sikerül visszacsatolni a szigetcsoportot Japánhoz. A tárgyalások, miszerint gazdasági támogatás fejében Oroszország hajlnadó visszaszolgáltatni a vitát okozó területet, ígéretesen haladtak egészen az ultra-konzervatív katonai puccsig, ami a Jelcin neve által fémjelzett liberális politikai irányzat végét jelentette. Ezután már egyértelműen a fegyvereké az első szó, hiszen csak a Kunashira szigeten tartózkodnak japán katonák, de a FÁK és az amerikai csapatok között még nem alakult ki hadiállapot és hatályban vannak a felek között a békében érvényes haditevékenységet korlátozó direktívák. Ezek értelmében kerülni kell az összecsapást ellenséges erőkkel, ha nem muszáj és csak akkor lehet támadni ill. védekezni, ha az ellenség valamilyen formában atrocitást követett el egységünk ellen. Természetesen ezek a korlátozások fokozatosan megszűnnek a konfliktus kiszélesedésével és a végén már korlátlanul pusztítható az FÁK flotta. A japánban állomásozó USAF kontingens részeként, az FSX századoknak a számos stratégiai fontosságú célt kell megvalósítani a végső győzelem kivívásáig: A Japán SDF (Self Defence Force) egységeinek védelmezése a Kunashiri szigeten. A JSDF-nak a szigetcsoport többi tagja elfoglalására irányuló támadásainak támogatása. A FÁK flotta előrenyomulásának megállítása. Partraszállási kísérletek meghiúsítása. Polgári és katonai tulajdon védelme Hokkaido szigetén.

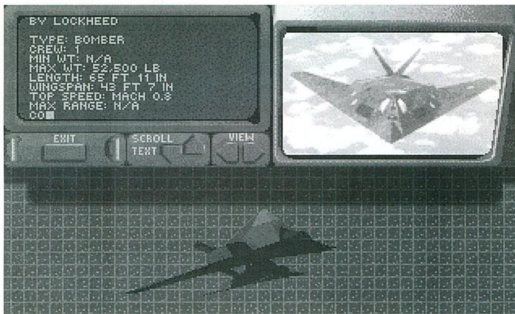
ÚJ BEVETÉS FAJTÁK (ACTION): Légvédelem Hatástalanítás (SUPRESSION OF ENEMY AIR DEFENCES): Ennek a küldetés-típusnak a profilja alapjában megegyezik a CAS bevetésekkel, azzal a különbséggel, hogy bármely felszíni egység felkutatása és elpusztítása helyett, a pilóták specifikusan a radar rendszerek és légvédelmi fegyverek elhallgattatására törekszenek. Ez a bevetés-típus sikeresen alkalmazható mozgó-, fix-, illetve



hajókra szerelt légvédelmi rendszerek ellen és általában egy nagyobb támadó kötelék biztosítására irányul. Természetesen az utóbbi a legveszélyesebb feladat, hiszen a hajókon hatalmas mennyiségű légvédelmi fegyverzet koncentrálódik, így mindig a periférián lévő vagy kevésbé védett hajók támadására érdemes törekedni. A HARM és Shrike rakéták a leghatásosabb fegyverek ezekhez a bevetésekhez, de bármely más levegő-föld lőszer is sikeresen alkalmazható és ne feledjük, belőlük sokkal többet pakolhatunk fel!

Hajók Elleni Támadás (ANTISHIP): Csak akkor repülhető ez a küldetés, ha a flotta ikon látható a térképen. A támadást végrehajtó gépek a célpont befogása és a Harpoon-ok maximális hatósugarának elérése után indítják a rakétákat, annak érdekében, hogy minél kevesebb időt töltsenek az ellenséges légvédelmi ernyő alatt. Sajnos a távoli indítás és az ebből következő hosszabb repülési idő következtében a Harpoon-ok rárepülési iránya könnyebben kiszámítható és az ellenük történő intézkedések is hatékonyabbak.

AZ FSX, AVAGY KORUNK ZERO-JA: Ez a három betű, a General Dynamics és a Mitsubishi Heavy Industries által kooperációban fejlesztett, az F-16 Fighting Falcon-tól számos szerkezeti elemében különböző vadászgépnek az elnevezése. Az 1987-ben beindított közös project a Japán Védelmi Erő elavultá váló F-1-es vadászainak, egy korszerűbb típussal való leváltására irányul és a tervek szerint az első prototípus 1996 elején készül el, míg az első széria gépek 1999-re lesznek hadrendbe állíthatóak. A típust egy 40.6 cm-rel meghosszabbított törzs, mely nagyobb térfogatú üzemanyagtartályt tartalmaz, megnövelt felületű szárnyak és magasabb függőleges vezérsík, valamint egy nagyobb teljesítményű hajtómű jellemzi. A félszárnyak több pilonnal rendelkeznek, ami a szállítható offenzív fegyverzet növekedését eredményezi, így megközelítőleg kilenc tonna harci felszereléssel emelkedhet a magasba az FSX. A konstruktőröknek egy új pozitív-nyomású lélegeztető rendszer beépítésével sikerült megduplázniuk a pilóták nagy G-s manőverek alatti teherbírását is. A két gép avionikája a SEA radar üzemmódtól és ennek Harpoon indító képességétől eltekintve azonos a szimulációban, így a típusváltás nem okozhat problémát a Falcon pilótáknak. Létezik azonban még egy különbség, mely a FSX felhasználási koncepciójából adódik. A gépet elsősorban tengeri és szárazföldi támadások és nem légifölény kivívására tervezték, így a hajtómű teljesítményét alacsony magasságokban való repülésre optimalizálták, de ezt a hátrányt konpenzálhatja a kompozit anyagok felhasználásával készült erősebb strukturájú sárkány, mely ellenallóbbnak bizonyul a találatoknak, főleg



csöves légvédelem (ZSU 23-4) esetén. Sajnos ez a feljavított F-16 változatnak a harci alkalmazása csak a Kurill szigetek-i konfliktusban részt vevő századok pilótáinak privilégiuma.

FALCON 3.01 RÁDIÓ ÜZENETEK:

Néhány új üzenettel bővült a paletta a 3.0-ás verzióhoz képest, melyek nagyobb részét a parancsainkra adott visszajelzések teszik ki, de nem hanyagolhatók el azok a figyelmeztetések sem, melyeket a Kuril szigeteknél korlátozott direktívák alapján vívott ütközetekben kaphatunk az őrjáratozó szövetséges gépektől.

COPY - RETURNING TO BASE: Kísérőink tudatják, hogy az előzetes parancsunknak megfelelően indulnak haza.

COPY - CLOSING IT UP: A kísérők a kötelék felzárkózását jelentik.

COPY - KICKING OUT: A kisérők vették és végrehajtják azt az utasítást, miszerint a kötelék gépeinek távolodnia kell egymástól.

FROM AWACS: BE ADVISED - ENEMY ECM ACTIVITY DETECTED: A járőröző AWACS gép jelenti, hogy ellenséges elektronikus zavarást észlelt, mely nemcsak a radarunk célbefogását hiúsíthatja meg, de erősen korlátozza az AIM-120-as rakéták teljesítményét is.

CLOSING ON SHIP TARGET: Egyik kísérőnk felfedezett egy ellenséges hajót és megkezdi támadás

HARPOON AWAY!: Kísérő AGM-84A rakétát indít!

MUSIC ON!: Valamelyik kísérőnk bekapcsolta az ECM berendezését.

DUMPING AIR-TO-GROUND STORES!: Egyik kisérőnk vészleoldással megszabadul levegő-felszín fegyvereitől, valószínűleg ellenséges vadászok által való rácsapás következtében.

FROM AWACS: YOU ARE VIOLATING RULES OF ENGAGEMENT!: Az AWACS gép figyelmeztetése, ha megszegjük az ellenséges csapatok támadhatóságára vonatkozó szabályokat.

FROM AWACS: BE ADVISED - INCREASED ENEMY AIR ACTIVITY: Az AWACS gép számos ellenséges vadászgép felszállását érzékelte szárazföldi bázisokról, illetve a Kuznetsov hordozóról, melyek nagy valószínűséggel felénk közelednek, ha már megszegtük a támadhatóságra vonatkozó szabályokat.

FROM AWACS: PERMISSION GIVEN TO DESTROY ENEMY AIRCRAFT: Engedélyt kaptunk a befogott ellenséges gép lelövésére, de ne feledjük, ez nem jogosít fel más célpontok támadására.

YOU'RE ON YOUR OWN...: Kísérőnk 'berezelt' és visszafordult a bázisra, egyedül hagyva minket.

ONE RUSSIAN BUGGING OUT!: Egyik kísérőnknek sikerült a légtérből távozásra bírni egy orosz vadászgépet.

Sorell'

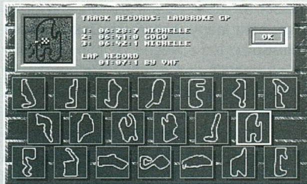
FALCON 3.01 billentyűzet funkciók:

F1 : 4x nagyítás a CRT -n, SEA radar módban
F2 : 1x nagyítás a CRT -n, SEA radar módban
F4 : SEA radar mód beállítása az SFX -nél
Shift + F : Utasítás a köteléknek : gépek közötti távolság felezése
Shift + G : Utasítás a köteléknek : gépek közötti távolság kétszerezése
Shift + H : Utasítás a köteléknek : irány haza !
Shift + F6 : Az ACM két pásztázási módja közötti váltogatás
Shift + F8 : Radar felbontás ellentétes irányban való beállítása
**Shift + ** : Az ILS két típusa közötti váltogatás
Shift + Scroll Lock : ILS HUD látószögeltolás ki / bekapcsolása
Ctrl + F : A félszárnyak és a törzs alatti üzemanyagtartályok vészleoldása
Ctrl + K : Vészleoldás az összes pilonról, a szárnyvégi AIM-9 -eket és ez ECM konténert kivéve
Ctrl + C : Az ECM konténer vészleoldása

No Second Prize







A Thalion programozói nem kis feladatra vállalkoztak, amikor egy új vektoros motorversenyt kezdtek készíteni. A program három és fél évig készült és a Thalion emberei szerint sohasem fogja meghozni a rengeteg belefektett munka ellenértékét, azonban jó eséllyel próbálkozhat a sportjátékok kategóriájában 1992-ben.

Nem kis programok készültek el már előtte (pl. Red Zone/Psygnosis), így volt mihez igazodni. Nos a program korszakalkotó lett és a programozók akár magukra is érthetik a játék címét ("nincs második díj"). Nagyon élethű lett a szimuláció, próbáljuk ki csak az eséseket (úgyis sikerül). A motor viselkedése külső nézetből nézve is nagyon jól sikerül. A programot a szokásos tesztelőkön kívül hivatásos autó- és motorversenyzők is tesztelték és ők is hozzájárultak a nagyszerű szimulációhoz.

A vektorgrafikus programokkal általában az a baj, hogy egyrészt nehezen irányíthatók, másrészt lassúak ha sok tárgy van kint a képernyőn. Nos mindkét akadályt kiküszöbölték a programozók ennél a játéknál. Nagyszerűen irányítható a motorunk és a grafika sebessége egyszerűen fantasztikus. Először a szerkesztőség A3000-esén, majd egy normál A500-on(!!!) őrjöngött egyet a GURU stáb. A két gép között nem volt olyan nagy a különbség mint általában. A gyors grafika rendkívül élvezetessé teszi a játékot, élmény motorozni a programmal. Most lássuk röviden a menüket:

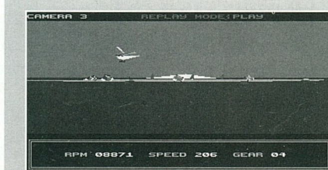
Főmenü:

- **Start Season** A szokásos versenyidőszak végigjátszása 20 pályán. Kiválaszthatjuk a nekünk tetsző versenyzőt. Minden versenyzőnek 5 jellemzője van, melyek befolyásolják a pályán való viselkedését. (Acc - gyorsulás, Speed - sebesség, Curve - kanyarodás, HP-Body - versenyző sérülékenysége, HP-Mach - motor sérülékenysége) Beállíthatjuk még a kívánt pályát és azt is, hogy egerünk milyen érzékenységgel reagál mozdulatainkra. Érdemes a sebességváltást automatikusra állítani, mert különösebb jelentősége nincs, ha mi váltunk. Minden pálya után láthatunk egy statisztikát a verseny állásáról, megtekinthetjük helyezésünket. Folytathatjuk a játékot a Next Track kiírással, vagy akár menthetünk is. A Give Up ikonnal egy új versenyzőt választhatunk. Az első versenyző felett mindig egy helikopter repül.
- **Training** Gyakorlatilag ugyanaz mint az előbbi, azzal a különbséggel, hogy itt szabadon kiválaszthatjuk a kívánt pályát, valamint beállíthatjuk a riválís motorosok számát (One, All, No).
- **Load Game** Régebben kimentett állás visszatöltése. Maximum 8 állást menthetünk ki a lemezre.
- **Records** A 20 pályán az első három helyezett idejét, valamint a pályarekordot tekinthetjük meg.
- **Lapinfo** A pályarekordokról ad tájékoztatást.

Végül nézzük meg, hogy mely billentyűkkel lehet irányítani a játékot:

1 - visszajátszás a vezető nézőpontjából
2 - visszajátszás külső nézőpontból
3 - visszajátszás nagy távolságból a vezető mögül
4 - visszajátszás a helikopter nézőpontjából
Kurzor balra - visszatekerni az ismétlésben
Kurzor le - elkezdi a visszajátszást
Kurzor jobbra - előretekerni az ismétlésben
Kurzor fel - leállítja az ismétlést
Space - visszatérés a játékba
P - szünet
Q, ESC - kilépés a versenyből
F10 - az első 5 profi versenyző neve
Bal Shift - felfelé váltás manual váltónál
Bal Alt - lefelé váltás manual váltónál
Bal egérgomb - sebesség le
Jobb egérgomb - sebesség fel

Bear





A-Train

Tídadidampadidam... Ez a MÁV-szignál, csak a vizuális megjelenítés módszeréhez folyamodtam. Egyébként előadja Ornella Muti, szaxofonon. Aki ebből még nem találta volna ki, folytatódik az A-TRAIN leírása, aminek maximum a XXV. évszázad vagy az elmúlásom vethet véget (már amelyik előbb bekövetkezik).

Most, hogy már a harmadik részben járunk, esetleg el is kezdhetnénk játszani. Gyakorláshoz az első helyszínt javaslom, mert bár itt a legnehezebb nagy hasznot csinálni (a populáció - és ezzel együtt a lehetséges utasaink száma - rendkívül csekélyke), ugyanakkor itt lehet a legjobban megtanulni a játék szabályait.

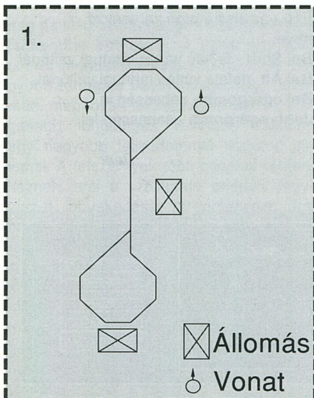
Először is egy elmés kérdés: mi a játék célja? Ezt még nem sikerült felderítenem, de azt már igen, hogy hogyan lehet megnyerni. Ez roppant egyszerű: össze kell gyűjteni 50 milliót készpénzben, mire a városunk lakói ünnepélyes keretek között átadják nekünk a város kulcsait, a program pedig felajánlja az újrakezdés nagyszerű lehetőségét. Elveszteni ennél lényegesen könnyebb: ehhez mindössze csődbe kell menni, amihez három nagyszerű lehetőség is kínálkozik:

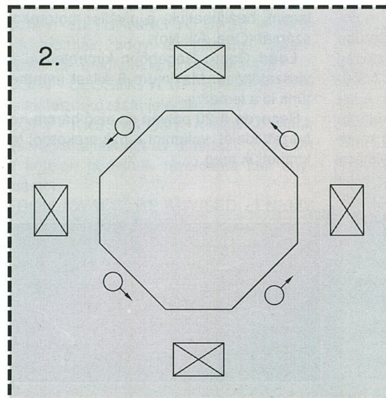
1. Nem fizetjük be az előző évi adónkat. Az adónk a vagyonadóból és az éves nettó nyereségből (PROFIT/LOSS) tevődik össze. Az első sajnos adott, a másodikkal viszont lehet annyiban manipulálni, hogy december 31-e előtt villámgyorsan némi költséget csinálunk (részvényvásárlás, ingatlanvásárlás/építés, stb.). Az előző évi adót minden év május 31-én a program automatikusan levonja a készpénzünkből (erre egyébként egy nőnek álcázott adóellenőr is minden május 15-én figyelmeztet). Ha a CASH május 31-re nem fedezi az adó összegét, akkor csődbe megyünk, tehát addigra részvény- vagy ingatlaneladásból szüljünk valami zsetont (ha másképp nem megy, akkor vegyünk fel bankkölcsönt).

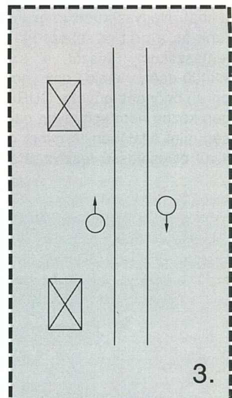
2. Nem tudjuk visszafizetni a bankhitelt az esedékesség időpontjára. A bankhitel nem egy rossz módszer a készpénzhez jutáshoz, viszont van egy rémes hátulütője: vissza kell fizetni a kamatokkal együtt. A törlesztés itt is automatikusan levonódik a CASH-ből, de a program itt nem figyelmeztet az esedékességre, tehát nem árt fejben tartani a dátumot (ld. a BANK-menü TOTAL DEBT pontját). Az egy éves lejáratú kölcsönnel szemben célszerűbb a nagyobb futamidejű (3 éves) hitelt választani, mert ugyan a kamat 2%-kal nagyobb lesz, viszont nem valószínű, hogy egy periódus alatt ki tudjuk termelni az éves adót és a hitel teljes összegét is. Hitelt egyébként lehet újabb hitelből is fizetni, még akkor is, ha a hitel összege anno felvétel kimerítette a teljes hitelkeretünket: az ingatlanvagyonunk értéke akkor is növekszik, ha nem csinálunk újabb befektetéseket - ergo három év múlva már ismét lesz legalább néhányszázezernyi hitelünk a banknál.

3. A készpénzünk átcsap negatívba. A könyvelőnk erre általában már idejében figyelmeztet: ha a CASH 75.000 alatt van, akkor minden reggel 8-kor 'Szép jó reggelt kívánok, kifogytunk a készpénzből' (We're running out of cash), 15.000 alatt pedig 'Csődben vagyunk, mester úr' (Our situation is dire) szólammal köszön be az ajtónkon. Hát akkor akár be is tölthetjük az első pályát. Kezdetben minden pályán van már némi vasútvonalunk, egy állomásunk, és egy személy- és egy tehervonat is közlekedik. A két vonat ugyan a miénk, de parancsokat adni nem tudunk nekik: arra hivatottak, hogy leendő metropoliszunk kapcsolatát biztosítsák a játéktéren kívüli világgal: a személyvonat utasokat hurcolász, a tehervonat pedig nyersanyagot hoz (illetve egy idő után esetleg visz). Örömhír következik: mivel a vasút akkor számíthat némi profitra, ha lakott településeket köt össze, a kezdő vasútvonal usque használhatatlan, mert a semmibe vezet. Némi életjel mutatkozik viszont dél felé, amerre szép egyenes vasútvonalat húzhatunk. (Ne a felső vonalat hosszabbítsd meg, hanem az állomás hátuljából indíts egy újat!) Elsőként tehát lépjünk be a LAY TRACKS menüpontba.

A vasút építését valószínűleg nem kell bővebben magyarázgatni: clickkel kijelöljük a kezdőpontot, aztán a célponthoz visszük a pointert és újabb clickkel a végpontot. Kereszteződéseket is lehet csinálni, de csak olyat, amelyik 45°-ban csatlakozik a már meglévő pályához. Ha merőleges pályát akarunk építeni, akkor egy szomorú pályamunkás tájékoztat bennünket, hogy ez így nem lesz túl jó (Poor location). Gondolom, ilyen jótanácsokra nincs szükségetek, hogy a vasútvonalat ne a lakóházakon keresztül húzzátok át (baj akkor sincs - de így ki fog a vonatunkra felszállni?) A meglevő, de nem használt vasútvonalak eltakarítása hasonló módon történik, csak előbb LAY-ről át kell kapcsolni REMOVE-ra. Az eltakarított pályák pozíciói ilyenkor megmaradnak a társaság tulajdonában (REAL ESTATE) - ha már végképp nem kellenek,







akkor a quick menü utolsó ikonjával el lehet adni azokat is.

A pályákkal van egy szomorú probléma: a RAILROAD TYCOON-ban ugyebár nyugodtan közlekedhetett egyazon pályán több szerelvény is, mert néhány jelző beiktatásával kiküszöbölhettük az ütközés veszélyét: az egyik vonat szépen bevárta, amíg felszabadult az előtte levő pályaszakasz. No, erre itt nincs lehetőség. Egy pályán csak egy vonatot célszerű működtetni. Ha esetleg többet is akarnánk működtetni, akkor vagy párhuzamos vágányt kell lefektetni, vagy kitérő(ke)t beiktatni, aztán a váltókat és a menetrendet úgy kell kisakkozni, hogy elkerüljék az ütközést. A szerelvények akkor is összeütközhetnek, ha valamelyik beéri a másikat. Néhány vasúti szerencsétlenségből származó hulla ugyan üdítő változatosságként hat a szürke hétköznapok között, viszont a vonatok ott maradnak a pályán, egy csomó ideig javítják őket és ez rendkívül ártalmas az üzletre! Néhány hulla nem ér meg ennyi veszteséget...

A pályák kialakításához szolgálok néhány ötlettel, amivel megelőzhetitek, hogy istenkáromlás bűnébe essetek. Az 1. ábrán - ha a menetrendben nincs baklövés - a két vonat nem ütközhet, mert amikor az egyik a középső, közös szakaszon levő állomáson van, addig a másik a hurokban levő állomáson. Persze az fontos, hogy mind a két vonatnál azonos legyen a két váltó állása. A 2. ábra kissé gyermeteg, de valamelyik helyszínen is van ilyen, szóval én miért ne tegyem ide?! Ha mind a négy vonat menetrendje azonos, akkor az ütközés kizárva. A 3. ábránál éppen fantáziahiányban szenvedtem, mert párhuzamos vonalat építettem. Nem baj, ez jó lesz elrettentő példának: ez a megoldás lehetőleg kerülendő, mert a pályának az építési díjon felül, fenntartási költsége is van - szóval ilyen megoldással a duplájába kerül a móka. Ha több vonatnak kell két állomás között közlekednie, akkor a 4. ábrán levő kitérő ajánlott. Az egyik vonatnál a két váltót az egyenes pályára, a másiknál pedig a kitérőre kell állítani. Az 5. ábrán a program egyik blődlijének a kikerülése látható. A vonatoknak nem lehet olyan menetrendet megadni, hogy egy adott állomásról forduljon vissza - ha a pálya még folytatódik a jelenlegi haladási irányban, akkor ész nélkül pöfögnek tovább, és csak akkor hajlandóak megfordulni, ha elfogyott a sín alóluk. Kivéve azt az esetet, ha az állomás előtt egy ilyen kitérőre küldjük. További variációk kitalálása mindenkinek a fantáziájára bízva.

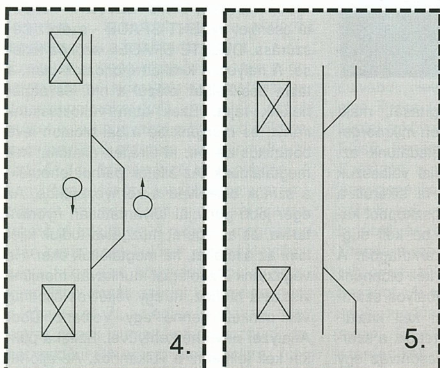
Eddig tehát van egy szép egyenes vonalunk, ami az állomásunk hátuljából indul. A következő lépés meglepő lesz: még egy állomást fogunk építeni! Ez nem azért van, mert imádok állomásokat építeni, hanem azért, mert a vonatoknak van egy olyan szokásuk, hogy az állomásnak azon az oldalán hajlandóak megállni, ahol a peron van, és ott is csak akkor, ha a peron párhuzamos a pályával. Így tehát lépjünk be a quick menü negyedik pontjába (BUILD STATION), ahol 8 típus közül kiválaszthatjuk a nekünk megfelelőt (a második négyes csoportban levők jó drága pályaudvarok, amikre csak milliós metropoliszokban van szükség - itt nem). Mihelyt felhúztuk az új állomást, tegyünk még egyet a vonal másik végére és máris leraktuk egy új vasúti birodalom alapjait. Az állomásokhoz még néhány röpke megjegyzés:

- az állomás maximum két pozíciónyira lehet a síntől, egyébként a vonat nem áll meg (ebből következik az is, hogy csak két sínpár lehet az állomás előtt);

- az állomások vonzáskörzete (ahonnan az utasok beszállnak), kb. 8-10 pozíció. Ennél sűrűbben tehát ne tegyünk állomásokat a pálya mellé, mert csak egymás elől veszik el a forgalmat. Ez persze nem vonatkozik az olyan esetekre, ha a két állomás egymástól független, merőleges pályákra néz (mint amilyet most építettünk okos tanácsaim alapján);

- a legtöbb beszálló akkor lesz egy állomáson, ha az a lakóházakkal és bérházakkal szemben helyezkedik el;

- ha egy vonat megáll egy állomáson, akkor az utasok mindig kiszállnak, megkapjuk a szállításért járó pénzt, és a vonat új utasokat vesz fel. Ez tehervonatoknál is érvényes, de ezek értelemszerűen csak akkor vesznek fel rakományt, ha van mit, és csak akkor rakodnak ki, ha van szabad hely az állomás melletti rakodótéren.



Most már van pálya, állomások - már csak vonat kell. Elvonulunk vásárolni egyet a quick menü harmadik pontjába (BUY TRAIN). Itt van egy rakás szép lokomotív, valamelyik képre clickelve kapunk infokat róla az alsó részen. A vonat típustól függően nyersanyagot (FREIGHT) vagy utasokat (PASSENGERS) szállíthat. A CAPACITY mutatja a vonat befogadóképességét: ez a teherszállítóknál 2 vagy 4 bála, az utasszállítóknál 400-700 ülés. Sebességben két fokozat van (HIGH/LOW SPEED): az előbbiek 3, az utóbbiak 2 pozíciónyit haladnak egy óra alatt. NON STOP YES/NO mutatja, hogy az adott típus képes-e arra, hogy ne álljon meg egy állomáson. Ennek az a jelentősége, hogy a nagyobb távolságra történő utasszállítás nyilván nagyobb hasznot is hoz.

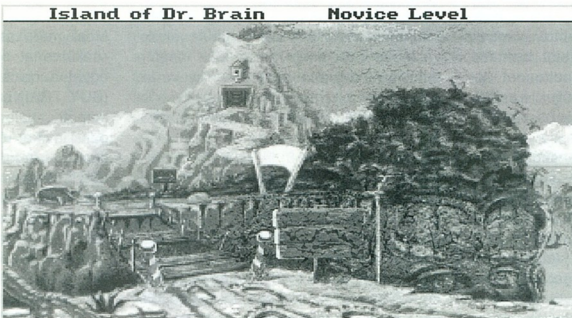
Vásárlás előtt a TRAIN REGISTRY-ben egy clickkel állítsuk be a leendő vonat sorszámát (a választási lehetőségekből az is kiderül, hogy egyszerre maximum 25 vonatot üzemeltethetünk). A COST-nál látjuk a vételárat, CONFIRM-mal vehetjük meg az aktuális vonatot. A STATUS infót ad a vonatról, ami lehet IDLE (van, de nincs üzemben), ACTIVE (a pályán halad), STATION (egy állomáson várakozik) és CRASH (ütközött egy másikkal). Nyilván a legdrágább típusok a legjobbak, de személyszállításra kezdetben bőven megteszi az olcsó KIHA is a maga 400 ülésével. A későbbiekben fejleszthetjük a gépparkot és a gyengébb vonatokat eladhatjuk. Az eladáshoz át kell kapcsolni a SELL ikonra, kiválasztani a vonat sorszámát, aztán CONFIRM. Eladni csak olyan vonatot lehet, amelyet kivontunk az üzemből (STATUS: IDLE). Az eladási ár a fele a vételárnak.
Ezen tanácsokkal veszek érzékeny búcsút az Ornella Muti Baráti Társaság eme kiadványának olvasóitól. Ja jut eszembe megjelent az Amiga verzió! (Nem Ornella Muti-ból.)

CoVBoy

Island of Dr Brain

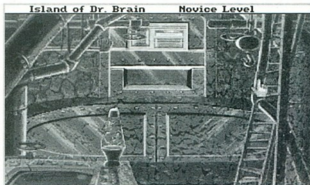


Ha azt mondom Sierra, mindenkinek a kalandjáték jut az eszébe. Pedig ez a cég nem csak kalandjátékokat, hanem szimulátort is készített már. Most az egyik logikai játékát mutatjuk be. Ígérték, megírták. Igen, a Sierrások mindig betartják szavukat, főleg mikor nem veszítik el a programok forráskódjait. 1991-ben úgy fejeződött be a Castle of Dr. Brain, hogy találkozunk az Island of Dr. Brain-ben. És 1992-ben itt van a Dr. Agy szigete. Terjedelme kb. kétszerese az első résznek, az installálása a szokásos Sierra megoldás. Az első nagy meglepetés akkor ért, mikor nem ért meglepetés. A program a hagyományos Sierra szerkesztővel készült, ami a King's Quest V. óta jól bevált. Most csak annyit sikerült rontaniuk rajta, hogy az ablakok tartalma eltűnik, ha az egérkurzorral elmozdulunk róla. Rettentő idegesítő tud lenni. A grafika a szokásos 320 x 200, 256 színnel. Ezen felül a VGA mono-sok nagy örömére működik 256 szürke fokozatban, valamint az EGA-sok még nagyobb örömére ki tudja használni a 640 x 350-es módot 16 színnel. Természetesen minden hangkártyát támogat.



Mikor utoljára találkoztunk Dr. Thadeus Tojásfej Aggyal, aki mellesleg a ma élő legnagyobb ekcentrikus matematikusok közé tartozik, épp a kinevezésünkről döntött. Előléptetett laboratóriumi asszisztensé. Ami azért nem számít a világ egyik legirigyeltebb beosztásai közé, mivel Dr. Agy sötét és poros kastélyában kell ledolgoznunk a napi 8 órát. Ám hála a gondviselésnek, az első feladatunk végrehajtásakor már elhagyhatjuk a kastélyt.

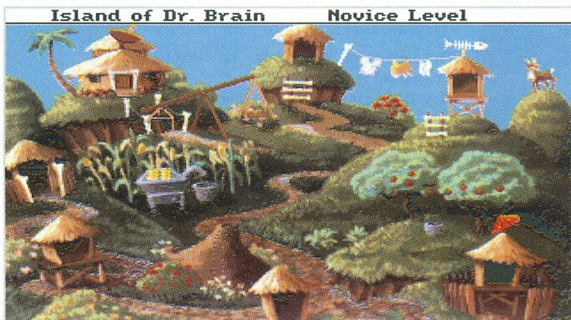
Dr. Agy elmeséli, hogy az elmúlt nap épp az egyik szupertitkos találmányán dolgozott, amikor egyszer csak elsötétült előtte a világ. Miután feltápászkodott a padlón heverő jelekből arra következtetett, hogy leütötték egy rózsaszín flamingóval. (Miért pont mással ütötték volna le?). Ellopták a terv dokumentumait, de megnyugtatásunkra elmondta, hogy nincs veszve semmi, mert mielőtt leütötték, megjegyezte a terv részleteit. Csupán egy dologra van szüksége, egy szuper kapacitású akkumlátorra, amit biztonsági okok miatt a magánszigetén rejtett el. A feladatunk ennek az akkumlátornak a megtalálása és visszaszállítása a kastélyba. Hogy ne legyen olyan túlzottan nehéz a dolgunk, a prof ajándékoz nekünk egy ún. Hint Watch-ot, melynek segítségével bármikor segítséget kérhetünk tőle. Természetesen ennek is van korlátja, mert nehézségi szinttől függően egyre kevesebb használattól lemerül az akkumlátora. A játék ebben a szituációban kezdődik. Az első feladat a sziget megtalálása. Ez maga a programvédelem, mivel a kézikönyv megfelelő kódtáblázata alapján kell rámutatnunk a szigetre. Miután ejtőernyővel leugrottunk a szigetre, elkezdhetjük a valódi feladatok megoldását. Az első rejtvény egy puzzle kirakása, a TETRIS-hez hasonló kövekből. A Hint Watch használatával (ha nem megy egydűl kirakni) megnézhetjük a puzzle kezdő lépéseit. Ha sikerült kirakni a képet, továbbléphetünk Dr. Agy barlangjába. Itt először kapcsoljuk be a mikroszkóp világítását, majd nézzünk bele. A tárgylemezen mikroorganizmusokat láthatunk. A feladatunk az, hogy a piros és kék vonallal válasszuk szét a négyfajta élőlényt. Ha sikerült a szétválasztás, akkor a mikroszkópból kapunk egy lyukkártyát, amit be kell dugnunk a bal oldalon lévő szarkofágba. A szarkofág felnyitásáért meg kell oldanunk egy számrejtvényt. Egy szabályos számtani sorozat hiányzó tagját kell kitalálnunk. Ha a rejtvényt megfejtettük, a szarkofág kinyílik, és a jópofa csontváz egy pár kőkarikát ad. Ezeket a karikákat felrakjuk a jobb oldalon lévő rudakra és itt a jól ismert Hanoi Tornyai játékot kell eljátszanunk. Ha valaki nem ismerné, akkor nézzen utánna. Siker esetén kinyílik az ajtó. A következő rejtvény, egy animált puzzle kirakása. A kép: egy tengerparti részlet rózsaszínű flamingókkal. A kirakás közben az egér jobb gombjának lenyomására bármikor megnézhetjük a kész képet, ha esetleg elakadnánk. Ha elkészült a kép, kattintsunk rá a bal oldalon álló flamingóra. Itt egy neon flamingó puzzle-t kell megoldanunk, ami után egy üveget kapunk. Az üveget kibontva egy kotta részletét találjuk, ezt tegyük el, később még hasznát vehetjük. Kattintsunk rá a bal oldalon lévő táblára. Itt egy három nyelvű rejtvényt kell kitalálnunk. Először nyelvet kell választanunk. A megjelenő betűkkel teli táblán kell megkeresni az idegen szavakat. Természetesen mindegyik mellett szerepel az angol jelentése is. A szavak vízszintesen, függőlegesen, illetve átlósan is lehetnek. A megfelelő számú szó megtalálása után, a kép hátterében a kókuszfák szétnyílnak, és tovább mehetünk a hegyi ösvényen. Itt először egy leszakadt híddal kell megküzdenünk. Ha rákattintunk a híd mellett álló táblára, akkor egy újabb nyelvi rejtvényt kell megoldanunk az átkeléshez. Három mondatot kapunk. Mindegyikben vagy a szavak, vagy a betűk vannak összekeverve. A feladat a mondatok kijavítása. Négy fajta műveletet végezhetünk: SWAP WORD - két szó cseréje, SWAP LETTER - két betű cseréje, INSERT SPACE - szóköz beszúrása, DELETE SPACE - szóköz törlése. A helyesen kirakott mondatok után, a tábla deszkáiból felépül a híd, és átmehetünk rajta. Ezek után változtassunk irányt, és menjünk be a bal oldalon lévő botanikus kertbe. Itt elrejtett állatokat kell megtalálnunk. Az állatok bárhol lehetnek, a színük beleolvad a környezetükbe. Az egér jobb gombját folyamatosan nyomva tartva, és az egeret mozgatva tudjuk kijelölni az állatokat, ha megtaláltuk őket. Ha végeztünk a zoológiai munkával, menjünk vissza a hídhoz. Itt egy rejtélyes csomag vár minket, benne egy Volcano Door Analyzer nevű herkentyűvel. Ezzel a pakkal kell felmenni a vulkánhoz. Az ajtó ki-



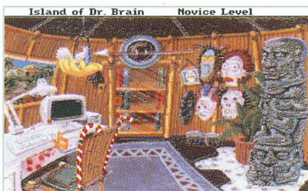


nyitásához egy olyan feladattal kell megbírkóznunk, amely alapfokú kémiai ismereteket igényel. Néhány tárgynak kell a kémiai összetételét meghatározni. Az analizáló abban segít, hogy meghatározza az egyes anyagok százalékos arányát, valamint néhány soros ismertetőt ad a benne lévő elemekről, az elemeket viszont nekünk kell meghatározni. Az elemek vegyjelét kell a százalékokhoz hozzárendelnünk. Ha sikerült az összes tárgy összetételét meghatároznunk, akkor kinyílik a vulkán ajtaja, és beléphetünk a belsejébe. Itt először át kell jutnunk a láván. Ehhez a Volcano Pit Access Computer-t kell használnunk. Egy táblázatban vízszintesen, függőlegesen és átlósan is ugyanannak a végösszegnek kell kijönnie. Kétfajta kijelzés közül választhatunk. A GOAL kijelzés azt a számot mutatja, amennyi összegnek kell lennie, a NEED pedig azt a számot, amennyi még hiányzik az összegből. Ha megfejtettük, akkor bezárul a láva felett az ajtó és továbbléphetünk. A vulkán falán szemben, egy spektroszkóp van. A feladat az, hogy a felső sorban lévő színképet kell előállítanunk úgy, hogy megfelelő sorrendbe adagoljuk a tűzbe az elemeket. Az egyes elemek színképei azonnal megjelennek az alsó sorban. Ha végeztünk, akkor lépjünk ki a vulkánból, és egy faluban találjuk magunkat. Itt először a kukoricásra kattintsunk rá. Ebben a feladatban homonímákat, azaz azonos hangzású szavakat kell keresnünk és behelyettesítenünk a mondatokba. A megoldás után a daráló ledarálja a kukoricát, amit a vödörrel együtt tegyük a hidat tartó darura.

Ezekután a hangyabolyhoz menve ellentétes értelmű szavakat, az almafánál pedig szinonímákat kell keresnünk. Az almákat és a hangyabolynál kapott zöld bogyót tegyük rá a darura, ami felemeli a hidat, és így bemehetünk a kunyhóba. A kunyhóba először kapcsoljuk be a számítógépet, amiben azonos mértani alakzatokat kell találnunk. A rejtvény megfejtése után kapunk egy kulcsot, amivel kinyithatjuk a falon lévő könyvespolcot. A könyvespolcon témák szerint kell rendeznünk a könyveket. Pl. az egyik feladat az, hogy egyes népek isteneit kell rendeznünk, tehát például RA az egyiptomi polcra, Jupiter a római polcra kerül. Ha sikerült a megfelelő helyre rakni a könyveket, akkor rátalálunk a polc mögött egy titkos ajtóra. A tikos ajtó mögött egy lift van, amelynek először az ellensúlyával kell foglalkoznunk. Kattintsunk rá a jobb oldalon lévő italautomata formájú szerkezetre. A szerkezet 3 edényt tartalmaz. A három edény más-más űrtartalmú. Mindegyik alatt szerepel egy szám, hogy mennyi folyadékot



kell beletölteni az ellensúlyba. Addig kell töltögetni a három fajta folyadékot a jobb oldalon lévő nyílásba, amig 0-ra nem csökken az edények alatti szám. Ha túl sok folyadékot töltünk, akkor az egész kiömlik, és kezdhetjük elölről az egészet. Ha sikerült kiméricskélni a lét, beléphetünk a liftbe. Most ki kell számolni a lift



súlyából, illetve az ellensúly súlyából az alsó illetve felső fogaskerék méretét. A képlet a következő: (Ellensúly / Liftsúly) x Felső Fogaskerék = Alsó fogaskerék. Ezekután a lift levisz a pincébe. Itt Dr. Agy genetikai laborjában vagyunk. Először ki kell venni a rózsaszínű kártyát a tartóból és behelyezni a robot fejébe. Utánna a robottal össze kell szedni 3 darab piros, zöld illetve lila színű genetikai anyagot. A robotot az első részhez hasonló módon, utasításokkal kell programozni. Ezeket az utasításokat programszerűen kell megadni, amiket azután a robot pontosan végrehajt. Ha megvan mind a három anyag, rakjuk be a jobb oldalon lévő nyílásba. Itt pedig a Dr. Agy által kifejlesztett szuper cyborg csirke ideális genetikai kódját kell megoldanunk, amit a helyes apa, illetve anya kiválasztásával tehetünk. Segítségképpen a labor baloldali falán találunk egy táblázatot, ami a gének öröklődési sorrendjét tartalmazza. Ha sikerült kitenyészteni a csirkét, lépjünk vissza a liftbe, és menjünk tovább a művészszobába. Itt először világhírű festőket és a festményeiket kell összepárosítani. Egy festőnek több képét is kérdezheti egyszerre a gép. Ha sikerült a párosítás, akkor egy kis zeneóra jön. Kattintsunk rá a zongorára, ahol három zenei rejtvényt kell megfejtenünk. Először le kell játszani a billentyűzeten a kottán lévő dalt, majd utána a megszólaló hangot kell lekottáznunk, és végül egy rövid dallamot kell hallás után lekottáznunk. Ha végeztünk, akkor továbbmehetünk. És láss csodát, megtaláltuk az akkumlátort. Ám örömünk korai volt, van még néhány dolog, amit gyorsan el kell intéznünk. Nyomjuk meg a gombot a falon. Ekkor egy üzenet jelzi, hogy meg kell javítanunk a navigációs computert. A javítás abból áll, hogy a több sorban lévő alakzatok közé be kell helyeznünk a logikailag odaillőket. Ha sikerült, toljuk feljebb a kart a pulton. Ekkor kinyíllik a konzol oldala, és kiesik egy hibás panel. Újra kell programoznunk, a panelen lévő hibás chip-et úgy, hogy a megadott táblázat szerinti logikai műveleteket hajtsa végre. Ha visszaraktuk a panelt és eltoltuk a kart, megmozdul valami alattunk. Ebben a pillanatban eszmélünk fel, hogy nem is szigeten vagyunk, hanem egy hajón. A hajó elindul alattunk, és átmanőverez a tengeren Dr. Agy kastélyához. Dr. Agy örül a megérkezésünknek, és megosztja velünk titkát a szupertitkos találmányáról. Ez pedig nem más, mint egy ultramodern, teljesen automatizált, abszolut megbízható, talpmasszőrrel egybekapcsolt, mikroprocesszor-meghajtású campingszék. Hát igen! Jó poén volt!

Összefoglalva, én személy szerint többet vártam a játéktól. A rejtvények nem voltak túl eredetiek, sok volt bennük az ismétlődés. Hiányzott belőle az igazi fejtörő.

Written by: Borsodi Zoltán " TREBB "



Chaos Engine



Yeaaahh!! Kiáltanának fel a lövöldözős-mászkálós programok megszállottai. De, hát én nem is vagyok ilyen - gondoltam és őrült módon lőttem halomra a tömegesen zúduló szörnyeket.
Először azt



hittem a hatás csak ideiglenes, de nem így történt. Ezért is készül ez a kis képes beszámoló a következő év legjobb és legizgalmasabb őrületéről.

A RENEGADE (Bitmap Brothers) Chaos Engine című játéka kiadás előtt áll. A feladat nem csupán a pályákon mozgó lények kipusztítása, tárgyak gyűjtögetése, hanem némi logikai akadályokon is keresztülverekedhetjük magunkat.
A pályák között összegyűjtögetett pénzecskénket válthatjuk fegyverekre. Ellenőrizhetjük, hogy milyen hatásfokkal oldottuk meg az aktuális pályát. Külön karakterképernyő szolgál a főhősünk adatainak és aktuális fegyverzetének megszemlélésére.

A legnagyobb élmény az, ha találunk megfelelő társat, aki szintén rendelkezik egy jól kezelhető joy-jal, mert ily módon elérhető,



hogy team módban küzdjünk a felmerülő problémák és szörnyetegek ellen.
A grafika egyszerűen fenomenális és a hangulat is sodró lendületű. Gyanítom sokan szabadidejük és egyéb idejük rovására



kezdenek a közeljövőben joystick-pusztításba.

Nem dicsérhetem tovább, mert még azt hiszitek, hogy Bitmap Brothers ügynök lettem. Aki nem hiszi, járjon utána.

Shy



A terror megkezdődött... Pontosan akkor, mikor nyolc éves voltál, és az ikertestvéred Alex egy elhagyatott bánya sötét mélyében eltűnt, mintha a föld nyelte volna el. Ezzel a mondattal kezdődik az ACCOLADE cég új játéka a Waxworks. Alex eltűnése után egy nap Boris nagybátyád elmesél egy rémséges történetet. Romania, vagy közelebbről Erdély a középkorban vámpírok és farkasemberek hazája volt. Egy nap a rokonaid elkaptak egy boszorkányt, aki csirkéket lopott a farmról. Mint abban az időben szokás, nagy hirtelenjében megszabadították a bal mellső végtagjától. A boszorkány viszonzásul szörnyű átkot szórt a falu lakóira. Minden iker, aki ezentúl születni fog, átok alá



kerül. Az egyik testvér jóság, míg a másik testvér a gonoszság útját fogja választani. Húsz évvel később gyászjelentést kapsz, hogy Boris nagybácsid elhalálozott. Elutazol a temetésére, és mivel egyetlen megmaradt rokon vagy, egyedül kíséred el utolsó útjára. Kegyetlen vihar tombol, mennydörgés és farecsegés hallatszik, mikor a koporsót a földbe helyezik. Ebben a pillanatban a sírásók kezéből kicsúszik a kötél, és a koporsó eltűnik a mélyben. Hirtelen meglátod, hogy a temető alatt egy régi elhagyatott bánya húzódik. Pontosan az a bánya ahol Alex eltűnt. Mikor a koporsó után nézel, a saját arcodat látod a mélyben. Vagy mégse a te arcod volt? A temetőigazgató megígéri, hogy másnap reggelre megkeresik a koporsót. Másnap reggel az igazgató kétségbeesetten telefonál, hogy a koporsót ugyan meglelték, de valaki kiemelte a hullát belőle. Egy lámpával a kezedben leereszkedsz a mélybe, ahol furcsa dolgokra találsz. A barlangban denevér és halcsontok vannak kis kupacokban. A csontokon pedig emberi harapásnyomok. Tehát valaki él lent a mélyben. A bátorság szinte szétfeszít, tehát rögtön rendelsz egy jegyet a hazafelé induló repülőgépre. Vesztedre, még elolvasod nagybácsid utolsó levelét. Ebben feltárja előtted a titkot, amit már régóta sejtettél. A testvéred él, meghozzá lenn a mélyben, a gonosz hatalmában. A feladatod, hogy megtaláld őt, és gonosz szolgáit legyőzve megtörd az átkot. Az út a gonoszhoz, Boris bácsi panoptikumán keresztül vezet. A játék külalakja és irányítása teljesen megegyezik az ELVIRA II-ével, kivéve, hogy az egyes ikonok a képernyőn máshol jelennek meg, de funkciójuk azonos. Sajnos a 256 színű kezdőképet kivéve a játék végig 32 színű. Az animáció meglehetősen darabos, a folyosón való mozgás is eléggé elnagyolt. A zene nyomasztóan kísérteties, de egy idő után nagyon unalmas tud lenni. A digi effektek viszonylag jól sikerültek. A játék közben tömérdektelen mennyiségű szörnyet kell ártalmatlanná tennünk, és emellett még minden szint elején egy meglehetősen nehéz logikai feladványt is meg kell oldanunk. Néhány tipp azoknak, akik végig akarják játszani: minden tárgyat szedjünk össze. Minél hamarabb keressünk fegyvert, mert puszta ököllel nem vagyunk túl hatékonyak. Ha elakadtunk, nézzünk bele a kristálygömbbe, és segítséget kérhetünk Boris bácsitól. Akár a hit point-jainkat is megnövelheti, persze ez egy jó adag fizikai erőnkbe is kerül. Figyeljünk a padlón, illetve a falon elhelyezett



csapdákra, mert viszonylag jól el vannak rejtve, és ha például beindítjuk az egyiket, azonnali halálunkhoz vezet. Épp ezért ajánlatos a játék sűrű lementése. A játék szerintem az Elvira II folytatása akart lenni, ám egy kicsit idejemúlt.

Trebb

POOL

Ki ne emlékezne Archer MacLean által írt Jimmy White's Snookerre? Ez a program '91 legjobb sportjátéka lett az E.C.T.S. szavazásán. A folytatás viszonylag sokáig váratott magára, hisz '92 év vége felé jelent meg a PC-s verzió, majd most már kész a POOL is.



Az igazság az, hogy nem vagyok egy nagy biliárd szakértő, de ez nem akadályoz meg abban, hogy ismertessem a POOL biliárd szabályait.

Akik már játszottak a Jimmy White's Snookerral, szinte azonnal nekiveselkedhetnek a játéknak, ha ismerik a szabályokat. Emlékeztetőül álljon itt egy kép az ikonokról és funkcióikról.

Sok ikonnak nemcsak a bal vagy jobb gombbal való ráklikkeléskor van hatása,



hanem a dupla gombos megoldás is egy lehetőség. Jó ötlet, hogy nemcsak a 8 kameraállásból figyelhetjük golyónkat, hanem lövés után a lövés ikonra clickelve és a gombot lenyomva tartva, a kamera követni fogja a golyónkat. Az egyik nagy különbség (a szabályokon kívül) az, hogy a Pool játékban már 20 számítógép által irányított ellenfél ellen játszhatunk. A menükben mouse-sal válogathatunk, bal gombbal "kivilágítjuk" az opciót, jobb gombbal vagy enterrel kiválasztjuk. Ami gondot okozhat az a biliárdtípusok kiválasztása: (select type of pool) játszhatunk ugyanis 8ball U.K. coin op table rules (8 golyós angol szabályok), 8 ball USA bar table rules (8 golyós amerikai szabályok), és 9 ball USA tournament rules (9 golyós amerikai bajnokság szabályok) szerint. Az első két szabályrendszert mi is átírhatjuk (Edit 8 ball rules). A Setup trick shot menüpont nagyon hasznos: beállíthatjuk a golyókat (barátoknak, magunknak feladványnak, gyakorlásnak sem utolsó). Lássuk hát a szabályokat.

8 golyós angol szabályok

15+1 (cue (fehér, saját golyó)). A golyók két csoportba oszthatók: 7 piros, 7 sárga és egy extra, a fekete. A játék célja a játékosnak az összes saját színeit a lyukakba juttatni, a játékot végűl a fekete golyó belövésével nyerhetjük meg. A kezdés akkor érvényes, ha a kezdő játékos az első lökésével vagy a lyukba juttat egy golyót, vagy legalább két golyó ütközik a támfalnak (a szabályok átírhatóak). Ellenkező esetben a lövés érvénytelen, s a másik játékos kétszer lőhet. A játékosok saját színű golyót úgy választanak, hogy a legelső belőtt golyó lesz a játékos színe. Ha lövéskor több golyó kerül a lyukba, azok nem íródnak fel pontszámként, s a következő játékos lőhet. A játék végén a fekete golyó belövése akkor is érvényes, ha a fehér golyó is a lyukba kerül.

Hibák: a, Fehér golyó kerül a lyukba (érvénytelen lövés) b, Nem a saját színű golyót találja el a játékos először c, Nem talál el golyót a fehér golyó d, Nem a saját színű golyó kerül a lyukba (ellenfélnek egy szabad és egy hagyományos lövése lesz). e, A fekete golyó nem utolsónak kerül a lyukba (játék vége). (Szabad lövés azt jelenti, hogy a b, és a d, e, pont nem jelent hibát).

A fehér golyó a kezdő pozicióba kerül, ha lyukba gurul (Player has the cue ball in hand).

8 golyós amerikai szabályok

A kezdőpoziciót mi határozhatjuk meg, de annak a fehér vonal mögött kell lennie. Legalább egy golyónak kell a lyukba gurulnia, vagy négynek kell a támfalnak ütköznie. Ha ez nem következik be, az még nem hiba, két lehetőség van: vagy elfogadja az ellenfél a felállást, vagy ő kezd a másik helyett. Lövéskor lehet a támfalra is játszani, de akkor a célzott golyót vagy lyukba kell juttatni, vagy a támfalnak lökni. Ha első lökés után nem került színes golyó a lyukba, így nincsenek kiválasztott színek a játékosok részére, akkor érvényes úgy is egy szines golyót belökni, hogy először a fekete golyóhoz érünk. Ha kezdéskor fekete golyó kerül a lyukba, választhatunk, ismét felállítjuk az összes golyót a háromszögbe, vagy a fekete golyót visszahelyezzük az eredeti helyére. Amikor a játékos belőtte az összes színes golyóját, meg kell neveznie, hogy melyik lyukba kívánja a feketét belökni (állítható szabály).

A hibák megegyeznek az elöbb felsoroltakkal, de akkor nem érvényesek, ha a játék már elkezdődött, de nincsenek még meghatározva a színek. A játék szabályai nagyrészt a kezdésben és a fekete golyó végső belövésénél - mások mint az angol változatban.

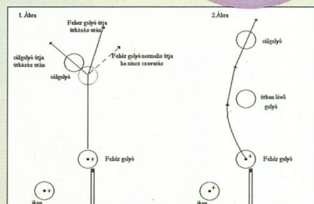
9 golyós amerikai szabályok

A golyók 1-9-ig vannak számozva +1 fehér golyó. A játék célja hiba nélkül lyukba juttatni a 9-es golyót. A fehér vonal mögül vagy róla bárhonnan lőhetünk kezdéskor. A kezdő játékosnak az 1. golyót kell eltalálnia először, ellenkező esetben újra kezdődik a játék. Kezdéskor viszont az első lökéssel lyukba kell juttatni egy golyót, ha nem sikerül az hiba. Ha kezdéskor a fehér golyó kerül a lyukba, de más hibát nem követett el a játékos, akkor az 1. számú golyót vissza kell helyez-



ni a helyére, ha az a fehér vonal mögé került. A másik játékos vállalhatja a következő lökést, de el is passzolhatja a lehetőséget. Ha a kezdés megvolt, akkor a fehér golyónak legelőször a legkisebb számozású golyóhoz kell érnie, ezekután bármelyik golyó lyukba kerülhet, ha az a kilences akkor megnyertük a meccset. Hiba esetén az ellenfelünk a fehér golyót oda rakja ahová akarja.

Masell



Szemléltető ábra a csavarásról.

Das Schwarze Auge©





Sose bízz a fekete szemekben!

Megjelent a Das Schwarcze Auge, a hónapokkal ezelőtt beharangozott szerepjáték az Attic és a Fantasy Production közös alkotása. A játékról annyit előzetesként, hogy német-honban ez a legismertebb és legkedveltebb táblás szerepjáték. Ezen meggyőző indokok alapján kötött szerződést a híres Softwareház - a US Gold - a készítőkkel az angol nyelvű verzió forgalmazására. Szerény véleményem szerint a játék csak erkölcsi sikert ígér a német programozóknak, mivel az Amiga verzió csak 1.5 megán fut és winchester használata is ajánlott, ha a felhasználó nem óhajt disco-s versenyen indulni.

Kezdjünk is bele a tesztelésbe. Amigán, vagy PC-n az installáció után kukucskáljuk meg az intro-t. Nem egy nagy csattanás, de a kerettörténetet azért nagyjából megismerhetjük. Fenn a messzi északon békében élt egy nép, amíg az orkok el nem szemtelenedtek. Ekkor néhány okos nekiindult a nagy feladatnak - hát nem sok sikerrel. Most egy névtelen sírban nyugszanak. Viszont sikeresen elhagytak egy kardot, amelyet a játék folyamán keresgélhetünk égen-földön. Első lépésként kerítsünk hősöket, akikkel majd ismét nekiveselkedhetünk a lehetetlennnek tűnő feladatnak. Készítsük el saját hőseinket, vagy induljunk a gyárilag ajánlott csapattal. Én maradok a saját hőseimnél.

A nyolc lemezt foglaló program karaktergeneráló része igen mutatósra sikeredett. Nagyszerűen megrajzolt, jellegzetes kalandozók közül válogathatunk, csak egy egészen kicsi kötözködésem akadna: mi a manó ez a logikai keveredés? Az rendben, hogy választhatunk harcost, esetleg törpét, - no de kérdezem én - ha valaki törpe, az miért nem lehet harcos? Kicsit keverednek a fajok a foglalkozásokkal. Alapállapotban készíthetünk:

Krieger (harcos) - elvileg jó hasznát vehetjük csata alkalmával. (A gyakorlat ezt egyáltalán nem igazolta.) Harcosom leggyakrabban csak a levegőt kaszálja. Viszont remekül felöltöztethetjük jó páncélokba, így persze gyengébb hatásfokkal használja fegyvereit. Mint látható, remek alkotója egy csapatnak.

Streuner (kardforgató) - Ez kb. ugyanaz mint az előző alternatíva. Egy kicsit jobban tud lopni és a városban tevékenykedni.

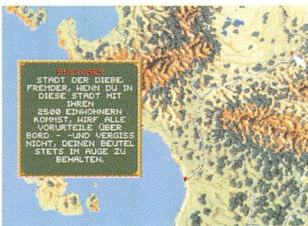
Gaukler (szemfényvesztő) - Nevezhetnénk tolvajnak is. Hamiskártyás és zsebmetsző.

Thorwaler (harcos) - Szinte semmiben sem különbözik a harcostól.

Jäger (vadász) - A vadászat mellett, a nyomok keresésében és a harcban is jeleskedik.

Zwerg (törpe) - Ez egyáltalán nem hupikék. Ellenben jól forgatja a baltáját és meglehetősen kedveli a kincseket.

Magier (mágus) - A fegyverforgatásban nem jeleskedik, de mentális képességei bőven kárpótolják ezen hiányosságait. Páncélokat nem viselhet. A varázstudók ezen képviselője nem hiányozhat a csapatból. Karaktergenerálás esetén kiválaszthatjuk a specializációját is. A mágia használat szintjét plusz és minusz értékekkel adták meg a készítők spellenként.



Hexe (boszorkány) - Varázslatai inkább az alkímia és a természet erőinek remek ismerete miatt hatásosak.

Druida - Remek karakter, mivel a varázslói képességek mellett, a harci ismeretei is számottevők.

Auelf - Az elfek egyik csoportja, varázslóként és harcosként is alkalmazhatók. Jól ismerik a vadont és lakóit.

Waldelf (erdei elf) - A vadon igazi urai. Félelmetes pontossággal kezelik az íjakat.

Firnelf - Kitartó harcosok és közepes varázslók. Szintén hasznukat vehetjük egy csapatban.

Alaptulajdonságok:

Mut	(bátoság) -	MU
Klugheit	(intelligencia)-	KL
Charisma	(karizma)-	CH
Fingerfertigkeit	(kézügyesség)-	FF
Gewandheit	(ügyesség)-	GE
Intuition	(megérzés)-	IN
Körperkraft	(testierő)-	KK

Das Schwarze Auge©



A képességek, szám szerint 52, jó körülményessé teszik a játékot. Ezeket azért nem közlöm, mert ugyan nem mindenki beszéli ezt a szép nyelvet kis hazánkban, de szótárat azért minden háztartásban találhatunk. Esetleg marad a várakozás az angol verzió megérkezéséig. A rossznyelvek szerint ez sincs már messze.
Ha mindenki összeválogatta kedvenc csapatát, indulhatunk is. (Az ajánlatom: Harcos, Törpe, Elf, Mágus, Thorwaler, Druida.)

A játék szerintem unalmas óráink még unalmasabbá tételéhez nagyszerűen alkalmas. Már az indulásnál sincs sok fogalmunk arról, hogy mit kell tennünk, ez a helyzet a későbbiek folyamán fokozódik.

Amikor elolvastam a kézikönyvet és az előléptetés rendjéről volt szó, örömmel tapasztaltam, hogy már 100 pont elég az első szintlépéshez. Egy hét és a hőseimet az istenek magukhoz emelik - gondoltam naívan. Most egy hét után 323 pontot ért el kis csapatom és ez éppen csak két szintlépésre volt elegendő.

A kimentésnél minden karakter veszít egy tapasztalati pontot. Így percenként nem menthetünk állást. A nehezen legyőzött ellenfelek általában maximum 1 tapasztalatipontot érnek. Így nem nehéz 1000 órára tervezett játékot készíteni.

Azt tekintve, hogy csata esetén kb. félóra pihenőt számolhatunk, ha automata harcot választunk. Ha nem, akkor rengeteg opcióból válogathatunk kb. félórán keresztül és még így sem biztos, hogy célt érünk.

Rengeteg város és település található a játékban. Ezekben remek kocsmák, kereskedők, fogadók, gyógyítók várják vándorainkat. Némelyikük feladatokat is oszt, később nem árt ezeket elvégezni, mert ezek vihetnek közelebb a játék végéhez, vagy a három gomb. Ajánlanám a gyakori állásmentést, de az előbb említett szankciók miatt ez sem lehetséges.

Az előlépések a kezdő fokozatban problémamentesek, csak a haladók szenvedhetnek a szintlépés rengeteg bonuspontjával. Egyébként a képességek és varázslatok áttekinthetőségével a játék folyamán akadhatnak kisebb gondok. Az említett bibik ott jelentkezhetnek, ha úgy döntünk: részletes bonuszpont elosztást választunk.

A kellemetlenségek egyik típusa: nem sikerül az előléptetés, illetve a megfelelő tulajdonság fejlesztése. Ez különösen akkor bosszantó, ha fegyverforgatóink képességei nem emelkednek, vagy varázslóink mentális fejlődése akadozik. Mert mit gondol az átlagos kalandor - ha sokat harcolok, akkor emelkedik a harci tapasztalatom. Ez azonban jelen esetben nem igaz. Hogy miért? Azt nem tudom. Szerintem az sem, aki készítette a programot. Na mindegy.

A varázslatokról. Jó sok spell áll rendelkezésünkre, ezek jó része teljesen használhatatlan. Így ezek is csak a kezelhetetlenséget növelik. A varázslatok hatása és működése egyébként remekül kidolgozott részét alkotja a kézikönyvnek. Akik nem rendelkeznek ilyennel, "jobb ha a hasamra ütök és cast-olok valamit" elmélethez ragaszkodnak. A finomságok így kissé nehezebben érhetőek el, de hát különben meg minek egy kézikönyv.

Az Amiga és PC verzió nem sokban tér el egymástól. Mindkettő egyformán élvezhető, vagy kibírhatatlan. A kívánt rész törlendő. Engem egy kicsit untatott a dolog. De nem vitatkozom azokkal sem, akik az ellenkezőjét állítják a német mesterek ezen darabjáról.

Szerepjátékos szemmel nézve nem rossz gondolat a rengeteg képesség és tulajdonság, de a nagy vonzerőt, a nagy kalandot mégsem találtam meg benne. Ugyanazt a hibát éreztem e játék tesztelése során is, amit annak idején az első magyar role-play-nél. A történet nem gördülékeny, nem ösztönöz újabb felfedezésre, a tárgyak és használatuk korántsem olyan izgalmas mint pl. a Wizardryban.

A grafikai kidolgozottság hiábavaló, ha a tömegek nem tudják megízlelni a nagy kaland ízét. A fegyverek és képességek csak látszólagos összhangja attól a sikerélménytől fosztja meg a játékost, hogy egy nehezen megszerzett új fegyver jobb hatásfoka, a csatákban kiugró eredményeket mutasson. Hiányoznak a látványos eredmények, fergeteges győzelmek, izgalmas kalandok helyett, lagymatag vándorlássá silányodik a játékos drága idejének pazarlása. Hát ennyit a nagy és korszakalkotó fekete szemről.

Shy





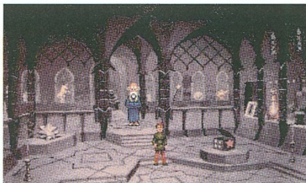
Curse of Enchantia

Valahol Enchantia földjén élt egy gonosz boszorkány. Egy nap rábukkant az örök ifjúság varázslatára. Ahhoz, hogy a varázslatot elkészítse több alkotóelemre volt szüksége. Beszerezte majdnem az öszszeset már csak egy komponens hiányzott: egy fiatal fiú egy másik dimenzió másik bolygójáról. Ezért egy bonyolult varázslatra volt szüksége, amivel a Földön nyitott egy portál kaput. A Földön eközben Brad a hugával, Jenny-vel egy tágas mezőn baseball-ozik. Jenny Brad felé dobja a labdát, Brad felkészül az ütésre ... BANG! A portál megnyílik ott, ahol Brad áll és Brad egy pillanat alatt eltűnik. Brad Enchantia földjén, a gonosz boszorkány börtönében tér magához, fejjel lefelé a falhoz láncolva.

Most pár szó az irányításról: Az irányítás ikonok segítségével történik. Az ikon menübe a jobb egérgomb megnyomásával kerülünk. Balról jobbra az ikonok: a nálunk lévő tárgyak listája; felvesz; cselekvés ikon - ezen belül - : ajtó nyitás; behelyez; tol/húz; eszik/iszik; felölt; dob; ad; összeilleszt. Tovább: néz; beszél; harcol; ugrik; lemez parancsok - ezen belül- : játékállás betöltése; játékállás kimentése; játékállás törlése; játékállások listája; lemez formázása. Tovább: hang be/ki; program infó/elért pontszám. Ennyit a vezérlésről, ebből már mindenki rájön a könnyű kezelésre.



A játékba a börtönben kapcsolódunk be, Bradot irányítva. Ha szétnézünk egy sötét, nedves cellában vagyunk. Az ajtó ablakán sűrűn benéz egy őr, igy semmi esélyünk a szabadulásra. Vagy talán mégis?! Kiálltsunk segítségért (help). A kiálltásra bejön az őr és szelíden csendre int minket. Kifelé menet átesik a küszöbön és elejti a bilincsek kulcsát. Vegyük fel a kulcsot és nyissuk ki a bilincseket. Most már szabadon mozoghatunk. A bilincsek mellett a falat megnézve láthatjuk, hogy nem valami stabil. Piszkáljuk meg a falat, mire leomlik és egy gemkapcsot tesz láthatóvá. A gemkapoccsal ki tudjuk nyitni az ajtót. Egy előcsarnokba jutottunk. A sarokban egy akvárium van. Ne habozzunk, vegyük fel. Erre a cselekedetre az őr elugrál. Mehetünk balra. Vigyázzunk nehogy fejbenyomjanak a páncélos figurák. Szedjük össze az összes gyémántot a földről és az asztalról a pénzt. Közben újra megjelenik az őr és a bal oldali ajtó felé terel. Hát akkor tegyünk eleget az óhajának és menjünk ki az ajtón. Lehet, hogy rossz ajtón jöttünk ki?! Most már mindegy, lezuhanunk a várat körülvevő vízbe. A vízben viseljük az akváriumot,



ezzel megmenekültünk a fulladás veszélyétől. Egy halacska be van szorulva a rács mögé, szabadítsuk ki (tol/húz). Menjünk a boltoshoz és beszélgessünk vele. Azt tátogja, hogy szerezzünk neki kukacot, akkor ad egy kis levegőt a palackból. Ne próbálkozzunk az elektromos angolnákkal, mert rosszul járhatunk. Inkább keressünk a földön egy lyukat (néz), majd vegyük fel az előjött kukacot. Adjuk oda az árusnak. Miután felfrissültünk a levegőtől, sétáljunk oda az angolnákhoz. Megjelenik az a halacska, akit megmentettünk a fogságból és eldob egy kagylót. Ezt adjuk oda az uszkáló teknőcnek. Átvisz az angolnák felett. A növények között egy botot találunk. Menjünk balra és a cápákat a bottal tegyük harcképtelenné (harcol). Egy hatalmas kagylóhoz jutunk. Itt egyszerű dolgunk lesz, mikor becsukódik, ugorjuk át. Egy méretes dugóhoz kerültünk, amit a bottal tudunk kifeszíteni. Beesünk a lyukon egy barlangba. Jobb oldalon van egy moszatdarab. Most már megnyomhatjuk a falon levő nyomógombot. A fal megnyílik és továbbmehetünk. A következő feladat, hogy szedjünk össze négy nagy követ, 2 x 2 közepes méretűt és (10 - 6) kicsi követ. (Most jó nagy fejtörést okoztam). A köveket el kell vinni a jóginak. Kapunk tőle cserébe egy kötelet. Ha ezzel megvagyunk, akkor mászkáljunk és nézzünk szét mindenhol. Az egyik barlangban vegyük fel a monitort, egy másikban pedig a lyukakban turkálva a gallyat. Keressük meg azt a barlangot, ahol egy nagy kő és egy deszka van. A deszkát tegyük a kőre, álljunk a deszka végére és dobjuk a monitort a deszka másik végére. Felrepülünk a sziklapárkányra, ahol egy mágnessel leftünk gazdagabbak. Ugorjunk le és mehetünk ki. A barlangfolyosók egyikén találunk egy csillogó pénzt. Kössük rá a kötelet a mágnesre. Menjünk vissza abba a barlangba, ahol a monitort találtuk és itt a lyukba bedobva a mágnest, egy gombolyagot szereztünk. Menjünk el a szellemhez és kössük ki elé a gom





Curse of Enchantia

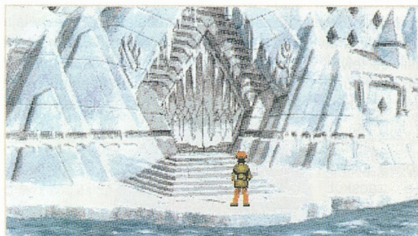
bolyagot a kampókhoz. A szellem eltűnik,viszont egy darabot hagy magából a kötélen. Ezt is vegyük fel. Mehetünk a kúthoz és dobjuk bele a pénzt. Megjelenik egy ipse aki pénzt, nőket vagy egy sisakot ad. Nekünk kell választani. Válasszuk először a pénzt. Hát ez nem jött be. Akkor talán a nők. Sajnos ezzel is melléfogtunk, marad a sisak. Ezt már megkapjuk. Keressük meg a kőomlást, viseljük a sisakot- így minden veszély nélkül átjutunk. A túloldalán egy újabb barlangot találunk. Ugorjunk bele a vödörbe. Most egy kis barkácsolás következik. Illesszük össze a faágat, a moszatot és a szellem darabját. Egy maszkot kreáltunk amit viseljünk is. A vödör velünk együtt elindul felfelé. A figura aki felhúzott minket, rögtön belénk szeret. A nagy ölelkezés közben leesik az álarcunk. Ezt meglátva a lény ijedtében beugrik a kútba. Szabad az út észak felé. A következő helyszínen egy bandita támad ránk, aki egy kőben elesik. Vegyük fel a kardját és sújtsunk le rá. Eltűnik, de hátrahagy egy pénzzel teli erszényt. Mehetünk a faluba. Itt keressük meg a jóst, aki egy kis fizetség fejében jósol nekünk. Irány a varázsló, lefizetjük s elteleportál minket egy sziklapárkányra. Menjünk jobbra, találunk egy kesztyűt, majd egy nagy követ. Ezt toljuk be a szakadékba és ugorjunk át rajta a túloldalra. Mehetünk tovább, de rögtön pár lépés után a fejünkre esik egy kavics. Visszakerülünk a sziklapárkány elejére. Mehetünk újra, de már nincs ott a kő. Eljutunk egy másik szakadékhoz, ahol a falon lévő nyomógombokat a következő sorrendben nyomjuk meg: 1-2-4. Egy hidat hoztunk működésbe. A híd után a földön van egy kötél. Az utat elállva egy jégemberrel találkozunk. Viseljük a kesztyűt és lökjük le a pasit a szakadékba. A következő feladat, átjutni a kőomláson. Ez úgy fog sikerülni, hogy megvárjuk a kőomlás végét, ekkor elsietünk az első beugróba, majd így tovább. A második beugróban felvehetünk egy sisakot. Jussunk el a kőomlás végére és itt vegyük fel a sisakot. Ráesik a fejünkre egy kő, amit ügyesen elkapunk. A kővel dobjuk meg a fent lévő pillért, ami leesik. A következő szakadéknál dobjuk át a kötelet a szakadék felett. A kötél kifeszül és mi átevickélhetünk a



túloldalra. A kötél után találunk a sziklába vésve egy feliratot: OPEN SESAME. Nézzük meg, így felíródik a beszél ikon szavai közé. Az út végén mondjuk ki a varázsszavakat. A barlang kinyílik. Bent



egy madarat látunk, akinek köszönjünk. Újra a faluba kerültünk. Irány a jós, majd ezután a ruhabolt, ahol pénzért egy ruhát kapunk. A ruhát a hátsó öltözőben felpróbálhatjuk. Csak az a baj, hogy női ruha, így Brad leveszi és felakasztja a fogasra. Hoppá! Egy mechanizmusra akasztottuk a ruhát. Az ajtó kitárult. A jégmezőn vagyunk, ahol rögtön fel is vehetjük a deszkát. Keressük meg azt a helyet, ahol a földön egy sprayt találunk. Ezzel menjünk az eszkimóhoz és használjuk magunkon. Így az eszkimó nem terül ki a szagunktól. Keressük meg az ugráló halat és tegyük a lyukra a deszkát. Van egy halunk, amit odaadva az eszkimónak egy horgászbotot kapunk. Most már mehetünk a befagyasztott lényhez. Használjuk a horgászbotot, így tüzet rakunk és a lény kiolvad a börtönéből. Felvehetünk egy zöld valamit. Irány a jeti, aki épp az imént kapott be egy szörnyet. Menjünk ki a képből felfelé, majd menjünk vissza a jetihez. A jeti mellett megjelent két hógolyó. Kapjuk fel az egyiket és vágjuk a jeti képébe. A jeti elesik egy kőben és kiköpi a szörnyet. Menjünk a rozmárhoz és köszönjünk neki. Most már mehetünk a jégmező bal felső részébe, ahol a rozmár alszik a szakadékban. A hátán mehetünk át a túloldalra. Kiálltsunk segítségért, mire a kis szörny vág a jégfalon egy lyukat. Egy folyónál lyukadunk ki. Itt dobjuk a vízbe a zöld valamit. Felbukkan egy óriási víziszörny és átvisz a hátán a másik oldalra. Egy jégkastély bejáratánál vagyunk. A kapu mellett jégcsapok lógnak. Ezeket húzzuk meg a következő sorrendben: 1-2-3-4. De lehet, hogy nem így kell!? Mindenki jöjjön rá maga. Ennyi nehezítés igazán nem árt. Na jó: 2-3-1-4. Bent a kastélyban vegyük fel a dobókockákat és a felmosófát. Dobjuk az asztalra a kockákat és menjünk be az ajtón. Szedjünk össze mindent, amit találunk és ismét vegyük fel a dobókockákat. Újra dobjunk. A lényeg az, hogy minden dobásnál más és más helyen nyílnak ajtók. Ezt addig csináljuk, amíg minden tárgyat megtaláltunk. Nálunk kell lenni: gemkapocs, pénz, nagyító, jégcsap (a felmosófával tudjuk leverni), kocka, emelő, szócső, síp, pisztoly (szintén a





Curse of Enchantia

felmosófával verhetjük le). A folyosón a pisztolyt tegyük a pisztolytáskába. Ezzel hozzájuthatunk egy üvegcséhez és egy háromszöghöz. A sípot és a szócsövet mixeljük össze. Baktassunk a folyosó végére és fújjunk bele a sípba a kristálynál. A kristály a hangtól összetörik. Ugorjunk be a lyukba. Egy olyan terembe kerülünk, ahol az ajtót egy lézersugár zárja el. Tegyük a sugár útjába a földre a nagyítót, a következő helyre a kockát, a következőre a jégcsapot és az utolsóra a háromszöget. A lézer megsemmisül. Az ajtó csak félig van nyitva. Ezen az emelővel segíthetünk. A jégkirálynő termébe jutunk, aki varázslatokkal dobálózik. Jussunk el a trónig úgy, hogy közben átugorjuk a varázslatokat. A trón elkatapultál minket egy újabb terembe. Itt az ajtó felé közelítve egy kéz elkap minket. Öntsük magunkra az üveg tartalmát, így kicsúszunk a kézből. Innét bármerre mehetünk, úgyis az óriáshoz keveredünk ki. Menet közben egy gyufát és egy gyufásdobozt találunk. Bújjunk a jégoszlop mögé és várjuk meg, amíg elalszik az óriás. Osonjunk oda a lábához és tegyük a lábujjai közé a gyufát, majd húzzuk végig rajta a gyufásdobozt. Erre felébred az óriás és kiteleportál a képből. Felvehetjük a poroltót. Megjelenik a ruhaboltos és visszateleportál a faluba. Irány a varázsló, aki egy kis anyagi támogatás fejében egy malacfejet varázsol ránk. Menjünk el a jóshoz, ahol az őr átenged minket. Egy roncstelepre kerültünk. A szénaboglyában találunk egy köteg szalmát. Balra a lávaesőnél felvehetünk egy tálcát. Ha a zenekartól felfelé megyünk, egy robottal találkozunk. Innét menjünk balra a kazettahalomig. Ha itt felvettük a kazettát, sétáljunk át balra. Itt a zoknikupacból egy zoknit böngészhetünk ki. Vissza a robotos helyszlnre. A pénzhalomban talált pénzzel töltsük meg a zoknit. Menjünk a robothoz és vágjuk fejen a kitömött zoknival. Bejutva a hajóba, kapjuk fel az egyik deszkát és tegyük le a víz mellé keresztbe, a másikat pedig hosszába. Csináltunk egy hidat, amin átegyensúllyozva felvehetünk egy zsebkendőt. Mehetünk a zenekartól délre az orrhoz. Piszkáljuk meg a szalmával az orrát. Vegyük fel a halomból a bélyeget és a tollat. Keressük meg a



postaládát. A földön egy levél van, amire ragasszuk rá a bélyeget és dobjuk be a ládába. Most már mehetünk arra a helyszínre, ahol egy csattogó száj volt. A kupacból egy távvezérlőhöz jutunk. Vissza a



zenekarhoz. Tegyük be a kazettát a pultba, majd kapcsoljuk be a távvezérlővel. A kazettát megtöltöttük a zenekar zenéjével. Vigyük el a magnós figurának a kazettát, akihez már megérkezett a levelünk. Ebben a levélben egy kártya van, amit megkapunk. A figura elmegy és szabaddá teszi a barlang bejáratát. Bent a barlangban kiálltsunk segítségért. A fal leomlik és felvehetünk egy rozsdaoldót. Mehetünk a bezárt ajtóhoz. Tegyük be a kártyát a résbe. Az ajtó kinyílik, mi bemegyünk rajta és egy felhőre pottyanunk. A felhőn balra jobbra rohangálva elérjük a zacskót. Essünk le a felhőről. Visszakerülünk a zenekarhoz. Menjünk délre, ahol egy ajtó jelenik meg a semmiből. Gyerünk be. A teremben a falon van egy berozsdásodott nyomógomb. Dobjuk a rozsdaoldót a rozsdás felületre, majd dörzsöljük meg a zsebkendővel. A nyomógombot most már megnyomhatjuk. A vasrács felemelkedik. Az elektromos padlóra dobjuk rá a zacskó golyót, majd erre a tálcát. Átjutunk a másik oldalra, ahol felvehetjük a ventillátort. Az ajtót a gemkapoccsal tudjuk kinyitni. Menjünk be a faluba a jóshoz, innét a varázslóhoz. Újra vesztegessük meg a pénzzel. Egy temető sírjába teleportál. Köszönjük szépen. A sírban egy csontot találunk. Ezzel kaparjuk ki a földet. Kijutottunk. A vámpír elől fussunk a sír mellé, mire beleesik a sírba. Jobbra újra megjelenik. A sírunkról vegyük fel az ásót. Menjünk oda a vámpírhoz és csapjuk fejen az ásóval. Továbbmegy jobbra. A temetőben szedjük össze a keresztet, a cintányért, az ezüst tálcát és a porszívót. Csak tudnám hogyan került ide. A vámpír egy sírhoz ment, amit döntsünk rá. Ezután térjünk vissza a sírunkhoz és vegyük fel a hagymát. A vámpírnál ezt együk meg és leheljünk a vámpírra. Most a kereszttel támadjuk meg. Utoljára a cintányérral csapjuk össze a fejét. A sok zaklatást megunja, összepakolja a motyóját és elköltözik egy másik temetőbe, de a kaput nyitva hagyja. Menjünk ki és a következő helyszínen felfelé. A kastély kapujánál vagyunk. Nyomjuk be a kaput. Bejutva a kastélyba, először balra menjünk. Itt a teremben vegyük fel a gyűrűt. Most menjünk a jobb oldali könyvtárba. Az egyik polcon találunk egy könyvet. Ezt húzzuk meg. Kinyílik egy titkos ajtó, amin keresztül a boszorkány rezidenciájába jutunk. A boszorkány ránkereszt egy szellemet, amit a porszívóval beszippanthatunk. Most tűzlabdákkal dobál, amire a poroltó a hatásos fegyver. Az utolsó mágiája ellen használjuk a ventillátort, ami visszafújja rá a varázslatot. A boszi elájul. Húzzuk az ujjára a gyűrűt. Ezzel sikerült elpusztítani Enchantia gonosz boszorkányát. A varázslat megszűnik és mi visszakerülünk a földre a baseball pályára. Így ér véget a játék.

Dikó István





Legend (2. rész)

Az előző számban megjelent LEGEND cikket folytatjuk, a varázslás ismertetésével és tippekkel. A legutolsó parancs karakterenként változó. Embered speciális tulajdonságát aktiválhatod itt. A trubadúr kezdetben csak egy éneket ismer, ennek hatására a csapat folyamatosan regenerálódik. A mágusnál a varázslatokat alkalmazhatod. Ez alatt a sor alatt az emberen éppen aktív varázslat jele van.

A varázslatok elkészítési módja: A keverőcsészére klikkelve, a mágus kezében megjelenik a Varázslat Készítő képernyő. Jobb oldalon fent láthatók a mágikus rúnák. Egy varázslat rúná(k)ból és az alul látható összetevő(k)ből áll. A felső négy rúna hordozóvarázslat. Kezdéskor csak egy hordozó (missile) és kettő hatásrúna (damage,healing) áll rendelkezésre. További rúnákat bármikor lehet vásárolni a régiektől (ancient), mert használatuk nincs tapasztalati szinthez kötve. A bal oldalon látható szemet választva nézzük meg a varázslat nevét és a hozzávalókat. Egy damage missile (romboló nyíl) elkészítése: először mindig a hordozót készítsük el (ha szükséges) és utána a hatást. Klikkeljünk a nyíl alakú rúnára, majd a denevérszárnyra (Wing of bat). Ezek után a középső képen megjelent nagy nyíl alakra. Ha rossz összetevőket választottunk, akkor a mágus kiönti az egészet. (Ezt mi is megtehetjük a jobb alsó sarokban levő csészével.) Most a hatás összeállítása következik. Rakjuk össze a damage összetevőit is az előbbiek szerint. A varázslat erőssége attól függ, hogy mennyi hatásrúnát készítünk a hordozó mögé. Ha ezzel is megvagyunk, akkor a csészével - amiben kör alakú nyíl van - véglegesíthetjük a varázslatunkat, ami a nagyképen olvasható helyre kerül. (Spell 1-0). Válasszuk most a bal oldalon levő pergament. Itt átrakhatjuk varázslatunkat máshova, kitörölhetjük (koponya és lábszárcsont), megnézhetjük a hozzávalókat (scroll) és növelhetjük a darabszámát (csésze). Ha egy varázslatot hordozó nélkül készítünk el vagy benne az első helyen nem hordozó áll, akkor az a mágusra fog hatni. Az irány- és hatásvarázslatokat nyugodtan variálhatjuk, de ügyeljünk az ésszerűségre. (Például healing és damage variálása nem túl jó.) A régieknél jegyezzük le az összes rúna jelentését, mert a scrollokat használva a jeleknek megfelelő hatás lesz tapasztalható.

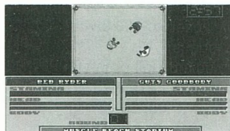
Végezetül egy kis segítség: az összes embered vegye ki a részét a harcokból, hogy a tapasztalati pontok egyformán növekedjenek. Ha a dungeonban egy padlókockán rúna jelet látsz, akkor arra a megfelelő varázslattal kell hatni. Az első küldetés megkezdése előtt a mágussal vásárolj be a missile, healing és damage összetevőiből. Gyárts dupla erősségű damage varázslatot is és tartalékold, mert egy logikai résznél is szükséged lesz rá. Mikor egy alsóbb szintre mész, valamint nagyobb csaták után ajánlatos állást menteni. Ha olyan logikai feladathoz érkezel, ahol varázsolni is kell, akkor viszont mindenképpen ments, mert ha kísérletezés közben elfogynak a varázslatok és újat sem tudsz keverni, akkor mehetsz a külső világba bevásárolni, utána meg vissza. A labirintusok felépítése kizárja a végleges elakadást, tehát sohasem kell az egészet elölről kezdened. Néhol nem mindegyik rúnás padlókockára tud a mágus közvetlenül hatni. Itt kapcsolókarok vagy rúnás kockák által kapcsolt oszlopok a megoldás kulcsai. Ahol kettő azonos rúnás kocka van egymás mögött, ott a másodikat egy duplaerős varázslattal érheted el, amivel néha a kapcsolópadlóra kell hatni. Sikertelen próbálkozásaidat jegyezd meg, hogy ugyanazt a hibát nehogy mégegyszer elkövesd. Vannak ajtók, amiknek a nyitja egy másik szobában van. Az oszlopokon levő feliratok fontos információk. Elpusztult embereidet újraélesztő scrollal vagy varázslattal keltheted életre, de a dungeonokban is van egy regenerációs szoba (Reforge thy bones). Treihadwylban meg kell szerezned az engedélyt a királyhoz. Ha ez megvan, akkor a Guildnál meg is csinálhatod a szintugrást.(Akár kétszerest is). Menj a királyhoz, új feladattal bíz meg. A fővárakban vehetünk paripákat, melyekkel gyorsabban haladunk a városok között. Ugyanitt lehet pénzt is adományozni. Ez azért fontos, mert ha egy vármegye gyengén védett, mert már sok katona elesett a harcokban és nincs pénze újakat toborozni, akkor hamar az ellenség kezére kerül, és akkor embereid már nem mehetnek oda .Tehát az üzenetsorban figyeljük azt is, hogy a vár mennyire védett. Fagrancban van egy csalafinta szoba, ahol sok teleport-kocka van. Itt van egy láda, amiben a továbbhaladást jelentő kulcs van, de közvetlenül a láda előtt is van egy teleportkocka, tehát lehetetlenség kinyitni. Gondolj arra, hogy embered csak akkor nyit ki oldalról valamit, ha nem tud az elejéhez menni. Mit tudsz akadálynak használni? Van nálad paralizációs scroll? Van olyan karakter, aki nincs védve mágikus támadások ellen? A többi már a te dolgod. A harmadik szinten a koponya kulcsot ne is keresd, az teljesen máshol van. Viszont van nálad egy dark key. Menj ki a szembelevő lépcsőkön a dungeonból és beszélj a legközelebbi kocsmárossal. Ne sajnáld a pénzt varázslatokra, dalokra és adakozásra. A szerencsepontjaid mindig legyenek lehetőleg a maximumon (16). A varázslatok összetevőiből legyen mágusodnál elegendő mennyiség. A Dark Tower első szintjén, abban a szobában ahol egy fa is áll, a továbbjutáshoz a sarokban levő healing jelzésű padlókockát kell aktiválni. Azonban az előtte levő asztaltól ez nem lehetséges. Egy bizonyos szögből viszont el lehet találni a mellette levő kockát. Most már csak két hordozóvarázslatot kell egy healing varázslat elé rakni és túl is vagy a nehezén.

T.J.

TV SPORTS BOXING

TV SPORTS Baseball

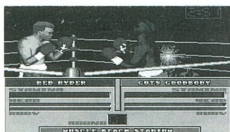
A már jól ismert TVSports sorozat egyik legújabb darabja a TVSport Boxing. A szokásos színvonalon elkészült program a manager, illetve a sport szimulációt kedvelő Amiga és PC tulajdonosokat csábítja el egy kis boxolásra.



A főmenüben a következőket találjuk:

- Exhibition: a versenyzők bemutatására szolgáló menüpont. Lényegében itt rögtön verekednünk is lehet (Fight), ez a leggyorsabb módja annak, hogy elkezdjük a játékot a programmal. Tetszőleges ellenféllel játszhatunk, sőt még egymás ellen is játsztathatjuk a versenyzőket. Lehetőségünk van új versenyzőket kreálni, valamint a megunt versenyzőktől megszabadulni.

- Career: igazi karriert futhatunk be ennek a pontnak a segítségével. Kiválaszthatjuk, vagy megkreálhatjuk a ked-



venc boxolónkat úgy, hogy minden paraméte a nekünk tetsző értékeket mutassa.
Ezek a következők lehetnek:

Fizikai jellemzők: Age-Életkor (18-35 év), Height-Magasság (66-78 inch), Weight-Testsúly (190-250 font), Reach-Lépés + ütéshossz (68-86 inch), Stance-Jobb/Balkezes, Style-Stílus (Brawler, Dancer, Dodger, Boxer).
Külső jegyek: Head - A boxoló kinézete és hajformája, Skin - Bőrszín beállítása, Hair - Hajszín beállítása, Trunks - Mez színe.

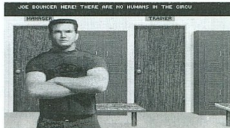
Boxoló tulajdonságok: Stamina - a boxoló viselkedésének és szerencséjének összesítése, Power - a legény ereje, Defense - védekezőképessége, Chin - a fej tűrőképessége, Body - a test tűrőképessége, Footwork - lábmunka, Hand Speed - ütésgyorsaság, Cuts - horogütés, Killer Instinct - gyilkos ösztön, Conditioning - felkészültség.

Lehetőségünk van a kedvenc managerünk kiválasztására is, 6 igyekvő férfiú közül; csakúgy mint a trénerünk kijelölésére. A TV Sports Boxing Magazineban a különböző eseményekről, csúcsokról, a menő boxolókról olvashatunk.

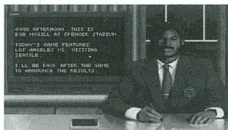
Felesleges végigkövetnünk a játék teljes manager részét, mivel ez a hagyományos elemekre építkezik, így nem lesz nehéz elsajátítani a feladatokat. A program nem nyújt semmiféle extra élményt a játékosoknak, és inkább a manager részt ajánlanánk mindenkinek.

Bear™

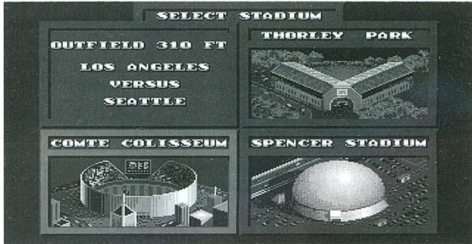




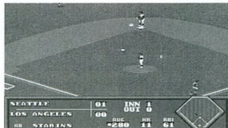
A sorozat másik most megjelent darabja, a baseball-lal foglalkozik. Nem lenne érdemes e rövid kis ízelítő keretein belül a baseball szabályait boncolgatni, inkább lássuk mit is tud a program. Nem vártam valami sokat a programtól, sőt itt is arra számítottam, hogy inkább a manager-részt kedvelők kapnak egy nagyszerű programot, azonban kellemesen csalódtam, mivel a szépen kidolgozott akciórészletek, a pontos animáció élvezetessé teszi a játékot. Ehhez még hozzájárul az is, hogy itt jól sikerült a manager-rész.



A főmenü első pontja (Exhibition) szintén a bemutatást és egy gyors játékot igér a türelmetleneknek. Egyedül, vagy ketten játszhatunk.



A Manager's Option Screen-en a már megszokott tevékenységeket végezhetjük el a programmal. Összeállíthatjuk a csapatunkat, új játékosokat ve-



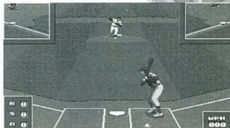
hetünk fel, illetve régiektől szabadulhatunk meg. Trenirozhatjuk őket, felkészíthetjük a csapatot a nagy összecsapásokra. A játékosok kiválasztásánál itt is rengeteg szempont áll a rendelkezésünkre, melyek megkönnyítik a döntésünket. Min-



denféle statisztikai adatunk van a játékosokról, így könnyen eldönthetjük, hogy ha érdekelnek minket, akkor milyen pozicióban szerepeltessük őket az eddig elért eredményeik alapján. Természetesen itt is találhatók személyes tulajdonságok is (Stamina, Skill, Hitting) melyek befolyásolják a játékosunk pályafutását.

Valószínűleg ez a két program sok örömet fog szerezni a manager-részek kedvelőinek. Reméljük a Mindscape tovább folytatja ezt a sorozatot - mind PC-n, mind Amigán.

Bear™

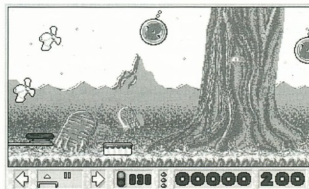


Bill's Tomato game

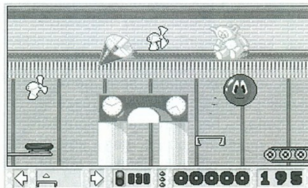


Hát igen úgy néz ki, hogy a Psygnosis folytatja a Lemmings-szerű logikai játékok gyártását. Ez a játék azonkívül, hogy legalább olyan aranyos, mint az elődei nem sokban hasonlít hozzájuk. Egy teljesen új koncepciójú játékot láthatunk. A háttértörténet elég gyengécske, de azért elmegy. A paradicsomokat berakják a rekeszekbe és felpakolják az autóra, ami elindul a feldolgozó üzem felé a városon keresztül... Vált a kép, sok paradicsom zötyög a rekeszekben, kettőnek szeme is van. Az egyik fiú, a másik lány(??), nagyon rosszul érzik magukat. A fiú gondolkodik, majd egyszer csak eszébe jut, hogy nem muszáj nekik itt maradni. Szépen leugranak a teherautóról és elkezdenek vissza pattogni a paradicsomföld felé. Hopplá, már vissza is értek a szülőföldjükre, azt hiszik, hogy most már minden rendben van, üldögélnek egy paradicsom tő alatt... Egyszer csak jön a gonosz ... Mókus (?)! Egy jól irányzott ugrással ráugrik a paradicsomlányra (húúú ez tiszta horror...) és már el is tűnik a képernyőről. (Uramisten, minek kell paradicsom annak a szerencsétlen mókusnak, ráadásul egy lány?) A paradicsomfiú (nevezzük az alábbiakban Bill-nek (haha)) elindul, hogy 10x10 pályán "átverekedve" magát, visszaszerezze hőn áhított társát. Mivel a cicus felfelé távozott, logikus, hogy nekünk is utána kell másznunk (pedig ez nem is olyan egyszerű...). A játék dobozában egy kis csomag ketchupot is találunk, ami valószínűleg csak egy utalás arra, hogy mi is történhet velünk, ha nem játszuk végig a játékot. Billikét a játék úgynevezett Level kiválasztó részében (növényes pálya) a pointer mozgatásával tudjuk mozgatni, amerre mutat a nyíl, arra ugrik a mi Billink. Mindig azt a valamit kell elérnünk, ami mellett mozog egy piros nyíl. Lehetőleg magasról már ne pottyanjunk le, és a mozgó bigyókat (méhecske, kukac, repülő disznó, stb...) csak felülről közelitsük meg, mert ha nem, úgy oldalba taszajtanak, hogy kezdhetünk mident elölről. Mikor az első valamit elérjük akkor kerülünk bele a tényleges játékba. Először kattintsunk a jelzőlámpára, hopp Billit kilőtték, mint egy űrhajót és visszapottyant a piros kis párnájára. A jelzőlámpa melletti szám jelzi, hogy még hány probálkozásunk van arra, hogy átjuttassuk Billit arra a futószalagszerű valamire a képernyő másik oldalán. Ha ez megtörtént, akkor kerülünk át a következő pályára. Még láthatunk ott a jobb középső részben 5db 0-át, ez jelzi





majd a pontszámainkat, feltéve ha lesz ilyen; mellette könyörtelenül fogy a pályára szánt idő. A képernyő bal alsó részén található két nyíl, plusz egy rublika, ha a nyílra kattintunk, akkor tudunk választani a rendelkezésre álló segédeszközök között. A ventilátor arra szolgál, hogy a megfelelő irányba tereljük Billit, ennek



helyzetétől függ a repülési ív nagysága és iránya. Az ugródeszka (felette van egy fehér nyíl) arra szolgál, hogy ha nagy a távolság a kilövési hely és a futószalag között, a kettő közé megfelelő helyre rakva, azon átpattanva érje el célját. A trambulin arra szolgál, hogy ha Bill ráesik, továbbugrik (ha minden stimmel, akkor jó helyre fog esni). Barna kő kék kereszttel, tulajdonképpen helykitöltő, hogy ne essen bele egy lyukba, vagy ha Billi fölé helyezel egyet és mellé raksz egy ventilátort, akkor csak addig repül fel és onnan száll tovább. Ellen ventilátor: ugyanaz fordítva.

Minél több pályát teljesítesz annál bonyolultabb és több pályaelemmel fogod szembetalálni magad. Ahhoz, hogy átjuttasd Billit a futószalagra, a segédelemek számtalan variációjára lesz szükséged (ez persze már a te dolgod...) Ellenségek: minden olyan dolog, ami magától mozog, útban van, tüzet köp, szúr, vág, harap, stb.... A játék grafikájáról nincs mit mondani, nagyon jó és illik is hozzá; egy ilyen játékhoz nem kell több. A zenéje kellemes, nem kell rá figyelni; a program maga ötletesen van megoldva. Kellemes szórakozást...

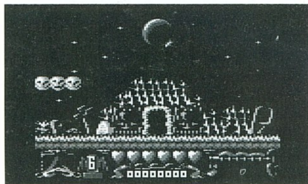
EDISON



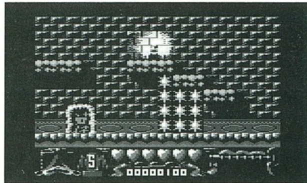
Addams Family
Hook
Cool World

Ismerősek ezek a nevek valahonnan? Biztos vagyok benne hogy azok, ha máshonnan nem is, de a mozikból mindenképp. Az Ocean az a cég, ahol nem tudnak ellenállni a kísértésnek, valamint van elég tőkéjük ahhoz, hogy megvegyék a nagy kasszasikerű, híres filmek számítógépes változatainak elkészítési jogát. Biztosak lehetünk benne, hogy nemsokára elkészül a Halálos fegyver 3. részének is az átirata és bár nem akarok előre károgni, de majdnem biztos, hogy egy újabb mászkálós, piff-puff játékot tölthetünk majd be gépünkbe. Bár az is igaz, hogy a nagy öreg már leélte életének legjavát, s hovatovább nem akad egyetlen cég sem, amely nagyobb energiákat fektetne egy jó kis kalandjáték fejlesztésébe. Persze akadnak üdítő kivételek (Elvira II, különböző Starbyte produkciók), de az igazat megvallva nem ezek jellemzik a mai 64-es piacot. Jó példa erre a Hook 16 bites gépeken elkészült változata, amely egy jó kis adventure, de mire átkeveredett 8 bitre, arcade lett belőle. Ha az előjelzések igazak, ugyanez fog történni az Indiana Jones 4. részével is. Nagy kár érte...
Na, de elég legyen a nyavalygásból, lássuk mi is akadt horogra ebben a hónapban. A trió legrégibb darabja az **Addams Family** nevet kapta a keresztségben, és természetesen az azonos című film alapján készült. A történet röviden:

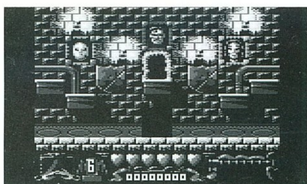
Az Addams család börtönben!
Egyedül Gomez segíthet rajtuk, csak ő szabadíthatja ki feleségét Morticia-t, fiát Pugsley-t, lányait Wednesday-t, Granny-t, Larch-t és Thing-et. Át kell kutatnia a csa-



ládi kastélyt és meg kell mentenie szeretteit, még mielőtt eléri őket a vég. A kastély "természetesen" tele van csapdával, zárt ajtókkal és ronda szörnyekkel, melyek mindegyike meg akarja akadályozni Gomezt célja elérésében. Segítség nélkül, csak önmagára támaszkodva kell végrehajtania feladatát.



Gomeznek át kell kutatnia a kastélyt, majd a föld alatti labirintust, hogy megtalálja rokonait. Néhány szörny megsemmi-



síthető ha a fejükre ugrik, ám vannak köztük sérthetetlenek is, ezeket jobb elkerülni. A zárt ajtókat a zárral megegyező színű kulcs nyitja. Minden megtalált családtag egy kis teszt elé állítja Gomezt, bizonyítandó, hogy ő az egyetlen és igazi. Csak az összes családtag megmentése után térhet vissza a család a már jól megszokott abnormális élethez.

Ha be akarjuk tartani az időrendi sorrendet, márpedig mi be akarjuk, akkor most a **Hook**-ról kell hogy ejtsünk pár szót.

Peter Banning tiszteletreméltó, keményen dolgozó házas ember, ám ezeket a tulajdonságokat a múlt aligha veheti figyelembe. Peter Banning múltja pedig elég rögös volt... Ő volt Peter Pan! Peter gyermekeit elrabolja régi ellenlábasa, Hook kapitány, aki így akarja rávenni Peter-t arra, hogy térjen vissza Seholföldre és küzdjön meg vele. Peter helyzete reménytelennek látszik, képességeit elveszettnek híve, fiatalságát elfelejtve kellene megküzdenie Hook-kal. Na, ekkor jövünk mi, akik a joy-t megragadva ki fogjuk segíteni Peter-t szorult helyzetéből.

Ahhoz, hogy megküzdhessen Hook-kal, Peternek először fel kell fedeznie Seholföldet, ahol elfelejtett ifjúságát töltötte. Egyedüli segítőtársa Tinkerbell, a tündér, Seholföldön az egyetlen, aki még mindig hisz Peter Pan-ben. A játék során ellát bennünket tippekkel és hasznos információkkal.

A játékon belül több "aljátékot" is találhatunk. Ezek közül az iránytű segítségével választhatunk, de kezdetben még nem áll az összes rendelkezésre. Pan gyerekkori képességeinek egyike a repülni tudás volt, amit még nem felejtett el teljesen. Mindössze vidám gondolatokra van szüksége, melyeket a játékban az elveszett fiúk juttatnak el léggömbök segítségével hozzá. Néha "hamis" léggömbök is érkeznek, ezeket a kalózok küldik, és a rajtuk lévő dinamitról lehet felismerni őket.

Pan-nek a játék során harcolnia kell Rufio-val, aki az elveszett fiúk új vezére lett, és nem hisz már a Peter Pan legendában. Mindazonáltal Peter-nek szüksége van a varázskardra, amit csak harcban nyerhet el tőle. Minden találat esetén lepattan a megsebzett ellenfél ruhájáról egy gomb, a vesztes az, aki hamarabb elveszíti az összes gombját.

A történet végén Peter-nek le kell győznie örök ellenségét, Hook kapitányt. A harc hasonló lesz az előbbihez, avval a kis különbséggel, hogy most figyelnünk kell Hook elsőtisztjére is, aki a fedélzet alatt állva időnként megpróbál egy láncot erősíteni Peter lábára. Ha sikerül elhelyeznie, Peter mozgása komolyan lelassul.

Magában a platformjátékban össze kell szednünk az összes fellelhető tárgyat, majd elérni a kijárathoz, amit egy E betű



jelöl. A víz alatt játszódó részben a gyöngyöket kell összeszedni a nyitott kagylókból. Ha akkor érintjük meg a kagylókat mikor még zárva vannak, nem fognak kinyílni míg el nem távolodunk tőlük.

Nagy vonalakban ennyit lehet elmondani Hook-ról, talán még annyit megemlíte-

Jelentés:

Írta: Harris járőr

Tárgya: A Cool World figurái és a robbanó világegyetem.

Másolatokat kapnak: minden rendőri szerv

Tények:
A figurák összekötő alagutakon keresztül ingáznak a valós és a Cool világ között. A figurák tárgyakat visznek át a valós világból a sajátjukba. Tevékenységük megbontja a kozmikus egyensúlyt, s ezáltal felrobbanással fenyegeti az egész univerzumot.

A megoldás:
A "Jó rendőr kézikönyve" című szabálygyűjtemény alapján: (47. oldal, 12. bekezdés, "Mi a teendő, ha a figurák megbontják a kozmikus egyensúlyt, és az univerzum felrobbanással fenyeget"). A figurákhoz hasonló módon fogom használni az alagutakat, hogy az átvitt tárgyakat visszavigyem az eredeti helyükre, helyreállítva evvel az egyensúlyt.

Szükséges eszközök: Egy töltőtoll.

nénk, hogy a játék kazettás verziójából hiányzik a térkép, itt a dolgok lineárisan következnek egymás után. Mi más is következhetne most, mint a trió harmadik tagja, a **Cool World**.
Ez minden, amit Harrisnek tennie kell az igaz ügy érdekében. Két választása van: a figurákat vagy lelövi, vagy visszaszívja a töltőtollba. Igaz is, elfelejtettem említeni, hogy a figurák egytől-egyig megelevenedett képregényfigurák. Harrisnek minden egyes pálya befejezéséhez meg kell semmisítenie az összes figurát, valamint vissza kell hordania az átcipelt tárgyakat. Ha a veszély a minimális értékre csökken, jöhet a következő pálya.

1. szint: Jack, a Cool World alkotójának háza. A figurák itt háztartási gépeket lopkodnak.
2. szint: Az iskola, ahonnan nem egyebet, mint tanszereket lopkodnak a gazfickók. (Minek az nekik?! Felőlem vihetik...)
3. szint: Az újságostól természetesen képregényeket,
4. szint: Az Ocean kaszinóból pedig mindent ellopnak a figurák.

Ennyi lett volna - az ebben a hónapban megjelent (ill. az Addams Family már régi darab) Ocean anyagok ismertetése. A három játék közül a Hook-kal törődtek a legtöbbet, ez az eredményen is látszik. Szebb grafika, változatosabb játék emeli ki a Hook-ot a többiek közül. Az Addams Family 16 bites verziója egy igen szép mászkálós játék, amit a 64-es verzió még csak meg sem közelít. Sajnos azt kell mondjam, ez most kivételesen nem a gépek eltérő tudásán, csupán a 64-es verziót programozók tehetetlenségén múlott. A System 3 már elég sokszor bebizonyította, hogy igazán szép mászkálós játékokat lehet írni C64-re is. A Cool World-ről nem sok mondanivalóm van, közepes grafika ill. kidolgozottság jellemzi a játékot. Még egy mondat befejezésül: az újságban található Hudson Hawk leírás kellemes ellenpontja lesz az én negatív hozzászólásaimnak, ám a Hudson Hawk szerintem is megérdemli a figyelmet. A változatosság kedvéért azt is az Ocean forgalmazza...

Black úr, a varázsló



22 tetőtől talpig védőöltözetbe csomagolt alak rohangál a zöld gyepen. Legnagyobb gondjuk a tojás alakú labda megszerzése és az ellenfél "gólvonala" mögé juttatása... Vajon melyik játék lehet ez? Minden bizonnyal a rugby, melynek kis hazánkban is rengeteg rajongója lehet, figyelembe véve pl. a körúton az egy négyzetméterre eső, Bengáli Tigrisek (esetleg csendes-óceáni törpeharcsák, mit tudom én) feliratot viselő hímnemű egyedek számát. A fent említett rajongók nagy száma is azt indokolja, hogy álljon most itt egy rövid kivonat a szabályok arzenáljából:

A pálya hossza 100 yard, a pálya végén találhatók az End Zone-nak nevezett 10 yardos terület. A pálya további 10 yardos részekre van osztva. A pályán a kb. 40 fős csapatból egyszerre 11 tartózkodhat. A magas csapatlétszámot a játékosok szakosodása magyarázza meg, a csapatokban általában külön támadó-, védő-, elkapó-, stb. sor található.

A játékosok felállása után egyikük egy hatalmasat rúg a labdába, hiszen az elkapók elöl már alig várják, hogy munkájuk legyen. Ha az elkapó el tudja kapni a labdát, a társai által fedezve elkezd rohanni az ellenség End Zone-ja felé. Arra persze nem sok esélye van, hogy első próbálkozásra el is érje, rendszerint még előtte földre kerül. A labdát, az elkapó földre kerülésének helyén fogják újra játékba hozni. A támadó csapat négyszer kísérelheti meg 10 yard megtételét. A negyedik próbálkozás nem valószínű, hogy sikerrel jár, ilyenkor általában messze előrerúgják a labdát.

A labdát a játékba kerüléskor a Quarterbackhez továbbítják, akinek néhány másodperce van arra, hogy eldöntse az adott helyzetben alkalmazható legjobb taktikát. Néhány másodperc, ugyanis kb. ennyi ideig tudják féken tartani az ellenfelet, amely ilyenkor persze teljes erőbedobással igyekszik a Quarterback felé.

Alapvetően a Quarterbacknek két választása van: vagy hátrál és előreíveli a labdát az egyik felfutó embernek, vagy lepasszolja az egyik társnak, aki gazdag fedezettel megpróbálja áttörni az ellenfél védelmi vonalát. Azt hiszem ennyi bőven elég lesz a hivatalos szabályokból, hogy miért? Az ok egyszerű: a Plazma Ball szabályai három ponton egyeznek meg az amerikai fociéval: itt is ún. Touchdown-t (a labda bevitele az ellenfél ún. End Zone-jába (az összesen 100 yard hosszú pálya két szélső 10 yardos területe (hogyan is épül fel egy jól struktúrált cikk?))) kell elérni, 11 játékos van mindkét fél részéről a pályán, valamint megengedett az ellenfél földrevitele. Természetesen igaz, hogy csak e három szabályért nem lett volna érdemes ennyit szövegelni, de bízom benne, hogy az amerikai foci alapvető szabályai elég sok embert érdekeltek.







A játékot játszhatja két játékos egymás, ill. egy játékos a számítógép ellen. A játék során elérendő Touchdown-ok számának beállítása után választhatunk a négy liga csapatai közül. A számítógép csapatát is mi választhatjuk ki, ezt vehetjük akár nehézségi foknak is.

Mindkét csapat 16 főből áll, ezek közül egyszerre 11 lehet a pályán. A vörös csapat játszik a bal, ill. a kék a jobb oldali térfélen. Első lépésként mindkét fél felállíthatja játékosait a saját 50 yardos területén belül, majd ha ez megtörtént, a számítógép kisorsolja a kezdő csapatot, majd kezdődhet a játék!

Csapatunkat a képernyő alján található ikonok segítségével tudjuk irányítani. A pálya látható részének görgetése a 4 nyíl segítségével lehetséges. Vigyük a nyilat az ikonra, majd tartsuk nyomva a tűzgombot és húzzuk a joy-t a kívánt irányba. Az egész játéktér megjelenítése a "szem" ikonnal lehetséges. Apropó, az ikonok alatt található nyilakkal lehet válogatni a teljes ikonkészletből. A panelon egyszerre csak három látható.

A játék körökre van osztva. Egy körben mindkét csapat mozgásba hozhatja mind a 11 játékosát, ill. egyszer átadhatja a labdát (feltéve persze, hogy nála van). Minden játékos mozgatása csak egyszer lehetséges. A cél touchdownok elérése, vagy az ellenfél olyan helyzetbe hozása, hogy egyik játékosa se tudjon lépni. A játékosok mozgatása a következőképp történhet: vigyük a nyilat a mozgatandó figurára, majd nyomjuk meg a gombot. Ezek után jelöljük ki a tervezett utat, amely vezethet akár egy másik ellenfélhez is. A figurák a tényleges mozgást Next ikon aktivizálása után végzik el.

A játék közben használható ikonok:

Szem: Funkciója ugyanaz mint a játékosok felállításánál volt, segítségével megjeleníthető a teljes játéktér.

Labda: A labda továbbítására szolgál. Aktivizálása előtt jelöljük ki azt a játékost, akihez oda akarjuk dobni a labdát. Egy ilyen akció háromféleképp végződhet.

a.) A dobás sikerül, mind a dobó, mind az elkapó játékos jól végzi a feladatát, a labda biztonságba kerül csapatunk másik játékosánál.

b.) A dobó elügyetlenkedi a dolgot, és a labda elvéti a célt. Ha az új célmező üres, a labdát bármelyik csapat felveheti.

c.) Ugyanez történik, ha az elkapó játékos volt ügyetlen és elejtette a labdát.

Az, hogy a három esemény melyike következik be, a passzban résztvevő játékosok tulajdonságain múlik. Egy körön belül csak egyszer lehet passzolni.

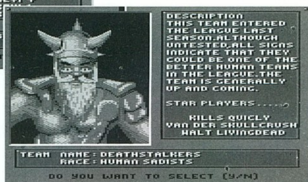
Halálfej: A meccs feladása. Teljesen kilátástalan helyzetekben, vagy esetleges unalom esetén javallott a használata.

Next: A helyváltoztatásra jelölt játékos tényleges mozgatása.

Done: Részünkről a kört befejeztük, átadjuk a lépés lehetőségét az ellenfélnek.

Info: Használatával információkat kaphatunk a kijelölt játékosunkról. Illik használni mielőtt passzra, netalán harcra szánjuk el magunkat.

A jelek szerint a Flair egyre jobban rákapcsol, bár lehet, hogy két nagyobb játékuk (Elvira II és most a Plazma Ball) kiadásának közel kerülését csak a karácsonyi játékpiac indokolja. Remélhetőleg ez



nem így van, és továbbra is el fognak látni bennünket magas színvonalú anyagaikkal. Mi szurkolunk!

Black úr, a varázsló



HUDSON HAWK

Mint újabban rendszeresen, a bölcs GURU ebben a hónapban is körülnézett a C=64-es játékok szigetén, és majd mindenfelé csak óceánt látott. Helyesebben szólva, szinte csak az Ocean Software Ltd. újdonságai vették körül. Mivel ezek az újdonságok nem biztos, hogy mindenki tetszését elnyerik, (lásd az újdonságokról szóló cikket) ezért fogta ásóját, és ásni kezdett. Nem rajta múlott, hogy az ásatás során újfent csak az Ocean-ba ütközött. Felvette az igencsak ósdinak és elavultnak tűnő lemezt, leporolta, majd visszatért barlangjába. A 4000-es Amigák és 486-os PC hegyek alól elővette az ereklyeként őrzött ősi 64-esét, és betöltötte a lemezen rejlő programot. Félelemmel vegyes tisztelettel leste, ahogy az ódon gépezet monoton lassúsággal emésztette meg a lemezen rejlő adatokat. Már-már lemondott arról, hogy valaha is megtudja, mi rejlik a diszken, amikor a képernyő előbb elsötétedett, majd egy előtűnő sötétruhás alak elemlámpájával néhány vörösben izzó betűre világított. A bölcs izgalmában megragadta a joystick karját, majd betűzni kezdte a feliratot: H-U-D-S-O-N H-A-W-K ! Mit sem sejtve megnyomta a tűzgombot, és aznap már nem is nézett csillogó-villogó masinái felé...

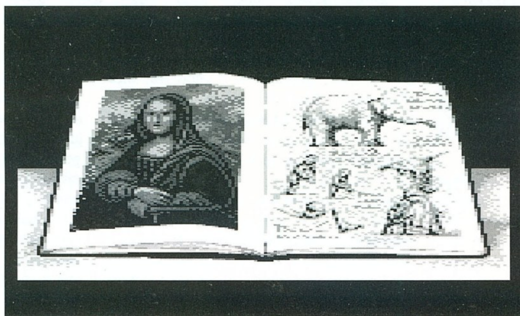
Mint tudjuk, az Ocean Software Ltd. által forgalomba hozott játékprogramok túlnyomó részben az általuk sikeresnek vélt mozi és video-filmek forgatókönyvét veszik alapul. Ebben a folyamatban lett számítógépesítve a most még vadonatújnak számító HOOK, és ide tartozik, a már egyévesen is régiségnek számító Hudson Hawk című program. Aki látta a filmet, az nagyjából sejtheti, milyen feladatokat kell elvégeznie, aki meg nem látta, higgye el, semmi jóból nem maradt ki. Biztosan állíthatom, hogy a játék maga sokkal több izgalmat ígér, mint az alapjául szolgáló film. Elöljáróban fel kell hívnom a gyenge minőségű joy-jal rendelkező játékosok figyelmét arra, hogy inkább most egy jól irányzott reset, mint fél óra múlva néhány műanyagszilánk, egy-két drótdarab, és egy vérző talp.

Maga a játék a Rick Dangerous féle vonulat egyik kiemelkedő alkotása, amelyben nem elég csak lövöldözni, kevés hozzá a jó reflex, néha bizony nem árt gondolkodni is. Ez a leírás főként azoknak kedvez, akik ez utóbbit szeretnék megspórolni. Igazából nem szeretem az ilyesfajta leírásokat, hiszen nagyjából úgy hat, mintha pl. az Új Vadnyugathoz mellékelnénk olyan leírást, hogy: gépeld be - észak, gépeld be - vedd fel, stb. Hogy mégis szükség van rá, azt az jelzi, hogy sokan már az első pálya első szintjén sem tudtak átvergődni, pedig ez csak a kezdet. Kezdjük mi is innen a leírást.

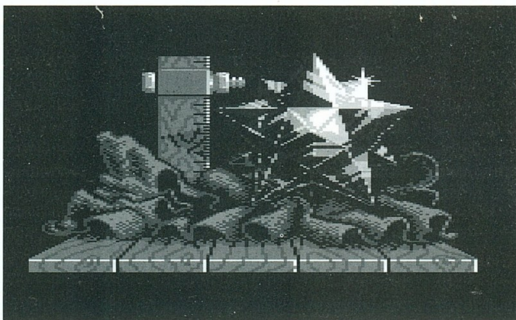
Hawk, a mestertolvaj különleges megbízatást kap. A megerősített biztonsági rendszerrel felszerelt Rutherford aukciósház 7. emeletén lévő széfből kell elemelnie Leonardo da Vinci "SFORZA" című alkotását, mely egy lovat ábrázol. Mint minden jól képzett betörő, Hawk is a szomszédos ház tetőteraszán kezdi a munkát. Nicsak! Mekkora rohadt nagy kutya! Ugorjunk fel hamar az egyik asztalra, és ügyeskedjük el magunkat a tető széléig. Másszunk fel a párkányra, és kapaszkodjunk fel a kifeszített kötélre, melynek másik vége a célépülethez van rögzítve. Dobjuk le a kötélről a két gigantikus méretű verebet, különben oly mennyiségű guanoval tisztelnek meg bennünket, hogy a túlsúly a mélybe ránthat. Másszunk végig a kötélen, és máris a Rutherford ház tetején vagyunk. Egy emelvény és egy láda látszik a képen, az emelvény közepe egy liftet rejt magában. A ládát toljuk rá a lift lapjára úgy, hogy mi is rajta legyünk. Az emelvény tetején a ládát toljuk ki a jobbszélre, majd ugorjunk le a földre. Mire ezzel végeztünk, egy újabb - jóval kisebb - vahur bújik elő, ezt megdobálhatjuk, vagy az ügyesebbek egyszerűen lehajíthatják a tetőről. Menjünk jobbra, ahol újabb ládát találunk. Toljuk az emelvényhez úgy, hogy a fent lévő ládát majd ennek a tetejére tudjuk taszítani. Ha ezt megtettük, a két ládából álló létrapótlónkat toljuk a ház utolsó, legalacsonyabb ablaka alá. Ugorjunk fel a felső ládára. Vigyázzunk, ne essenek le egymásról, mert kezdhetjük elölről az egészet. Innen ugorjunk az ablak párkányára, majd tovább, egészen a nyitott ablakig. A joy előrenyomására Hawk bemászik az ablakon. Itt találkozhatunk először a védelmi rendszerrel, mely sokak kedvét elvette a további kalandozástól. Pedig egy kis ügyességgel ki lehet kerülni az elektromos sugár útjából. Az itt biciglizgető öregnek nyomassunk egy taslit, hamar odébbáll. Dobbantsunk az emelkedőn, és a ládahegyet átugorva gyűjtsük be a pénzérmét, mely valószínűleg energiánkat fogja növelni. Vigyázat, a padlóban és a falban is érzékelők vannak elhelyezve, melyek nemcsak energiánkat csökkentik, de az elektromos sugarakat

úgy felgyorsítják, hogy onnan nincs menekvés. Ha átugráltuk az érzékelőket, előugrik egy fakabát. Egy jól irányzott golyóval küldjük vadászni. Kúszva, majd ugorva kerüljük ki a riasztót, majd tüntessük el az útból az ügyeletes zsandárt. A ládát toljuk a kötélhez, majd azon átmászva csapjuk le az újabb *túrdefranc*ost. Az újabb elektromos sugár, ládahegy és pénzgyűjtés után lépjünk be a lift szürke ajtaján. Kiszállás után azonnal dobbantsunk a fotelen, majd vessük magunkat hasra. Ezzel egyidőben küldjünk egy skúlót a lövöldöző zsandár felé. Csússzunk végig hason a ládák tetején, és az ott takarítgató bányarémet pofozzuk ki a képből. Mindjárt jön egy fotós, erőteljesen tiltsuk meg neki a fényképezést. Újabb riasztók, dobbantás a fotelon, eltakarítandó zsernyák, stb. után a falon lévő szellőzőbe kell betornásznunk magunkat. Miután a pincéig meg sem állunk, kezdjük meg a mászást felfelé. Ugorjunk a jobbra nyíló folyosóra. De ne siessünk. Ugye mondtam. Most újévi malacként pörkölődtünk meg egy előelőtörő lángcsóvában. Óvakodjunk előre a létráig, majd másszunk fel. Már megint siettünk? Megint megégtünk. Fújjuk el IRIX-szel, majd másszunk tovább. A jobboldalon lévő kapcsolót állítsuk át. Hogy miért nem áll le a baloldali ventillátor? Mert nem ez a kapcsolója. Másszunk le, és induljunk jobbra. Ha itt valami elektromos berendezés ívfényét látjuk, akkor mászhatunk vissza. Ha nem, akkor jobbra, majd fel a létrán. Ugorjunk balra, és két lángcsóva után még egy kapcsoló. Ez fogja a ventillátort leállítani. Menjünk vissza a ventillátorig, majd haladjunk tovább. A már ismerős lángnyelveket kikerülve egy szikrát hányó szerkentyű felett kell még átmászni. Ismét áramforráshoz érünk, melyet egy időszakos kapcsolóval lehet hatástalanítani. Egyetlen másodpercünk van az átjutásra. Lefelé haladtunkban ne felejtsük el átkapcsolni az újabb kapcsolót, mert a következő szellőző apró kis Hawk-okat csinál belőlünk. Ha megúsztuk tovább, egészen egy utolsó kapcsolóig, melyet átváltva most az egyszer rohanjunk tovább, hogy átjussunk a lejjeb lévő akadályon. Az utolsó erőpróba ezen a szinten már csak jó ütemérzékünkön múlik. Végre kijutottunk az alagsorból, újra egy folyosón állunk. Itt már ismerősek az akadályok: riasztók, fakabátok, biciklizö véneberek, stb. Sőt, a következő két pálya is erre épül. Végre eljutottunk a hetedik szintre, mely csak abban különbözik az előzőektől, hogy itt még több elektromos védőberendezés van felszerelve. A pálya végén villog a széf, melyet egyetlen Toldi Mikitől ellesett mozdulattal törjünk fel, s már mienk a keresett műalkotás.





Következő feladatunk, hogy a Vatikán nagyterméből kilopjuk Leonardo KODEX című vázlatkönyvét. Egy csatornából indulunk, ahol egyrészt az elején már megtanult ládatologatással, másrészt a felbukkanó boszorkányok, és töprengő professzorok humánus okokból történő lemészárlásával juthatunk előre. A pálya végén másszunk feljebb egy csatornával. Egy labirintus elején állunk. Ugorjuk át a meredező lándzsát, és induljunk el lefelé. Várjuk meg, míg egyik kémény sem füstölög, különben beszippant, és a labirintus teljesen más pontjára tesz át. Másszunk feljebb egy képernyővel, ahol egy gázbuborék tör elő. Csak arra vigyázzunk, hogy fejbe ne csapjon minket. Haladjunk tovább. Ha esetleg egy bombákat talicskázó kacsával futnánk össze, (ezt nem tudom, hogy ábrázolták a filmben) ne lepődjünk meg, két golyó neki is elég lesz. A továbbiakban arra kell vigyáznunk, hogy a lecsepegő szennyvizet elkerüljük. Egy elágazáshoz érve ne teketóriázzunk, egyenesen kell továbbhaladni. Még egy kereszteződés, még egyszer egyenesen. Felmászáskor vigyázzunk, mert egy újabb bombázós kacsa próbál megdobálni minket. Másszunk fel az első létrán, majd át a köteleken. Ugorjunk a liftre, és húzódjunk a jobb szélére. Lefelé menet csak a harmadik nyílásba ugorjunk ki. Ha egy újabb kötélhez érünk, azon is másszunk át, persze a szúrkáló lándzsákat kikerülve. Ezek a "meredező szerszámok" csak akkor jelentenek veszélyt, ha fejünket, vagy mellünket érik. Elérünk egy időszakos kapcsolóig, de ne dőljünk be neki. Ha átmennénk a megnyíló ajtón, ke-



HUDSON HAWK

reshetjük újra a megfelelő utat. Ezért inkább jobbra, mely út egy hurokban végződik. A hurok felső részének végén találjuk a kijáratot. Egy tetőre érünk, ahol a most éppen ejtőernyőn repdeső kacsa mellett egy önmegsemmisítő behemót is megjelenik néha. Rajtuk kívül már csak egy alabárddal szökdécselő lovagot kell elkerülnünk, hogy a harmadik kupolán lévő lyukba vessük magunkat. Egy négyszintes folyosó a következő pálya, itt - gondolom mindenki előbb vagy utóbb - átvergődik, ami nem lesz könnyű, de nem rejt semmi csalafintaságot. Az utolsó létrán is lemászva, a játék talán legérdekesebb pályájára értünk. Úgy kell a szinten végighaladnunk, hogy csak a falból kiálló téglákra ugrálhatunk, ellenkező esetben a pálya végén csak egy ketrecbe zárt vadállat vár minket, pedig itt rejlik a vázlatfüzet is. Energiánk megőrzése érdekében a falon villogó riasztókat lehetőség szerint kerüljük ki, és azt se engedjük meg, hogy az újfent megjelenő ugrabugráló albárdos felfűzzön a fegyverére. Jó esetben harmadszorra végigérhetünk, és már miénk is a második megszerzendő tárgy. Congratuláció után az utolsó feladat következik: szerezzük meg Leonardo da Vinci egykori kastélyából a Tükrös Kristályt, vagy mi a fenét. Végre megtudhatjuk azt is, miért kell itt mindenféle dolgokat összelopkodni: ezeknek a tárgyaknak a segítségével elpusztíthatják megbízóink az Aranygépet, és felboríthatják az alkimisták tervét. Ez aztán végképp cifra pálya: felvonul ellenünk egy fél állatkert, néhány léggömbön repdeső bandita, pár őrült lovag az ablakokból mindenféle tárgyakkal hajigál minket. Néhány pofont és golyót kiosztva ugráljunk egyre feljebb a kastély falán, mígnem a játék legnagyobb marhájával találkozhatunk (persze magunkat leszámítva, hogy egyáltalán nekiültünk végigjátszani a programot) aki, a tetőtér szintjén teniszütővel csapkodja szanaszét, a nem messze elhelyezkedő adogatógépből áradó labdákat. Persze ez is ellenünk irányul, úgyhogy legyünk óvatosak. Ha felvergődtünk a tetőig, másszunk be az ablakon. A helyiségbe érve először a két brigantit intézzük el, majd a jobb felső sarokban lévő ládát lökjük le balra. Vigyük fel először az egyik, majd a másik liften, és dobjuk le most jobbra. Liftezzünk egyet vissza, és felugorva lökjük odébb a ládikát, nehogy egy óvatlan mozdulattal letaszítsuk. Most már visszaliftezve a kijárathoz tolhatjuk, mely egyben az utolsó pálya bejárata is. És ebben a pillanatban érkeztünk el a játék csúcspontjára. Körülbelül Ravel Bolero című művéhez lehetne hasonlítani a dolgot, amikor az utolsó percben az összes hangszer fortissimora vált, és valami megmagyarázhatatlan érzés keríti hatalmába a hallgatót. Lássuk mit is tartogat számunkra ez az utolsó helység. Maga a széf, ahol a megszerzendő tárgy van, még nem látszik. Először is ugorjunk a legalsó szintre, és állítsuk át a kapcsolót. Ezzel, a legfelső szinten lobogó lángcsóva alszik ki. Így most szabaddá válik az út a mögötte, és alatta lévő kapcsolókhoz. A következő lépés a középső kapcsoló kiiktatása, amely azonban csak időszakos működésű. Ha átkapcsoltuk, bizonyos (igen rövid) idő alatt le kell jutnunk az alsó szintre, majd visszamászni legfelülre, és a létrán leereszkedve az éppen kinyíló biztonsági rendszert kell megbénítani. Ez így nagyon egyszerűen hangzik, de aki már eljutott idáig, az tudja, hogy a kínok kínját kell kiállnia, mire sikerül ez a mutatvány. S ha végre sikerült, már csak a legfelső kapcsolót kell működésbe hozni, és a miénk az utolsó erekje is. Hmmmm... Most, hogy kénytelen voltam mégegyszer végigmenni a pályákon, meglepve tapasztaltam, hogy hiába voltam örökéletre trénerezve, hiába tudtam minden egyes fortélyt, közel egy órámba telt, mire végigértem. Sebaj, ezt a játékot legközelebb úgyis kb. fél év múlva veszem elő újra, ha kihevertem már a megpróbáltatások fáradalmait. Fél év múlva??? - csapok a homlokomra. És a képek? Azt ki fogja kiszedni, hogy az újságban is meg lehessen nézni? Naná, hogy elfelejtettem! És most kezdhetem elölről! (Azt kérdezed, ki fogja kiszedni?! Hát persze, hogy én szedtem ki végül mindet... De sebaj, nekem ehhez nem kellett végigjátszanom! - *Black "a programozók gyöngye" úr*)

A bölcs GURU, miután az utolsó akadályt is leküzdötte, elégedetten dőlt hátra karosszékében. Szeme a távolba tekintett, majd szája sarkában apró mosollyal visszahelyezte az öreg gépet egy IBM 486-os alá. A lemezt leporolta, majd az egyik polchoz ballagott, ahol legkedvesebb programjait tartotta. Még egyszer ránézett a diszk borítójára (OCEAN), aztán féltett kincsei közé helyezte azt.

Te is ott tartod ?

Dzsambo Steven

MICRO PROSE™

szimulációs játékszoftverek



A vasútépítő
Railroad Tycoon
(4.950 Ft)

Civilizáció
Civilization
(5.450 Ft)

A felszabadító (5.950 Ft)
Flames of Freedom

F-19 lopakodó
Stealth Fighter
(5.950 Ft)

Helikopterszakasz
Gunship 2000 (5.450 Ft)

Titkos ügynök
Covert Action
(5.950 Ft)

Égi lovagok (5.950 Ft)
Knights of the Sky

A tengeralattjáró
Silent Service II.
(4.950 Ft)

Harckocsiosztag (5.950 Ft)
M1 Tank Platoon



SAS F-15
Strike Eagle
(4.950 Ft)



A fenti árak az ÁFÁ-t is tartalmazzák !

A MicroProse szimulációs játékprogramok kizárólagos magyarországi forgalmazója:

Budapest XIII. Jászai M. tér 5.
Tel: 111-5468, 131-6536

Digitrade
KERESKEDELMI ÉS KÉPVISELETI Kft.

ADATMENTÉS
MEGHIBÁSODOTT WINCHESTEREKRŐL

KÜRT

WINCHESTER CENTRUM
ÉRTÉKESÍTÉS - JAVÍTÁS

Árainkból:

85 MB	WESTERN D.	WDAC	18.888,-
105 MB	SEAGATE	ST 3120A	23.888,-
122 MB	CONNER	CP 30104	26.888,-
212 MB	WESTERN D.	WDAC2200	38.888,-

Kaphatók hordozható, cserélhető winchesterek (40-120 MB) párhuzamos portra. Ezen kívül, több mint hatvanféle winchesterből, valamint vezérlőkártyából válogathat nálunk.

1119 Budapest, Fehérvári út 55.
Telefon: 181-0539, 186-5477
Telefax: 161-1211



EQUALIZER ! READ ME !! EQUALIZER !!!
Az eddig megjelent Equalizer számok: EQ 1-4-ig és EQ-Bash3 különszám. Megrendelhetők a lenti címen válaszboríték ellenében.
Szeretnénk megjelentetni egy CD-t magyar Amigás szerzők műveiből.
Rendelnél-e belőle? Ha igen, kérjük jelezd ezt az EQUALIZER címén, valamint azt, hogy TE mit és kit hallanál szívesen ezen a CD-n.
EQUALIZER BP. PF 1605
1465.
THANX: STILLA

B.U.É.K.

minden kedves olvasónknak!



Keszo KFT

IBM PC játékprogramok

1055 Budapest, V., Falk Miksa u. 6. Tel./Fax:111-8268 Tel.:132-8717

A-Train	7.000,-	Island of Dr. Brain	5.000,-	Quest for Glory III	6.900,-
ATAC	4.100,-	King's Quest VI	7.800,-	Rex Nebular	5.800,-
Battle Chess CD-ROM	8.000,-	Laffer Utilities	3.500,-	RoboSport Windows	5.900,-
Chemistry Works	5.800,-	Laura Bow (VGA)	6.600,-	Scrabble Deluxe	4.600,-
Chessmaster 3000	5.100,-	Leisure Suit Larry I - VGA	6.000,-	Silent Service II	5.000,-
Chessmaster 3000 for Windows	6.100,-	Megafortress: Fight of Old Dog	5.800,-	SimAnt	5.900,-
Civilization, Sid Meier's	6.600,-	MS Flight Sim. Aircr. & Sceen.	3.800,-	Sim City	4.900,-
Conquests of the Longbow	7.000,-	MS Flight Simulator 4.0	5.600,-	Sim City for Windows	6.000,-
Darklands	5.900,-	MS Flight Simulator 4.0		Sim Earth	6.800,-
F-117A Stealth Fighter VGA 2.0	6.600,-	magyar kiegészítés (Európa +		Sim Earth for Windows	6.800,-
F-19 Stealth Fighter	5.900,-	60 magyar reptér adatai)	2.990,-	Space Quest III	5.800,-
Falcon 3.0	7.000,-	Ugyanez shareware kiadásban		Space Quest IV - SVGA	5.800,-
Game Pack for Windows	4.000,-	(6 magyar reptér)	200,-	Space Shuttle	5.500,-
Gunship 2000 VGA	5.800,-	Police Quest III	6.900,-	Star Trek	6.000,-
Hare Raising Havoc with Sound	6.800,-	Prince of Persia	4.000,-	Ultima VII	7.500,-

RÚNA

A VALHALLA PÁHOLY SZEREPJÁTÉK MELLÉKLETE A GURU MAGAZINBAN

MEGJELENIK HAVONTA II. SZÁM

SZERKESZTŐ : NOVÁK CSANÁD

KÖZREMŰKÖDÖTT NYULÁSZI ZSOLT
AZ ILLUSZTRÁCIÓKAT ZSILVÖLGYI CSABA (MAX) KÉSZÍTETTE.

VDG-MARJAI DESIGN



Valhalla Páholy®
KÖNYVKIADÓ KFT

BÖLCSEK KÖNYVE

Nehéz dolga van manapság a cikkírónak: a M.A.G.U.S.-hoz kellene segédanyagokat produkálnia - holott a szabálykönyvek egyenlőre nem sorakozhatnak az olvasó polcán. Hogy miért, arról számot adtunk már - reméljük számot ad majd a sors is!

Ültünk a szerkesztőségben és törtük a fejünket. Eszünkbe jutott számtalan ötlet: hogy belekezdünk az állandó rovatnak tervezett Bestiárumba, ahol majd újabbnál újabb szörnyek leírását közöljük; meg, hogy tippeket és trükköket teszünk közzé és néhány különleges varázslatot is leírhatnánk. Felmerült, hogy a legnagyobb ynevi *Nem Játékos Karakterek* élettörténetével ismertessük meg olvasóinkat, netán leadjuk az AD&D és M.A.G.U.S. közötti átszámolás módját. Nagy volt a vita, mivel kezdjük, végül mégis mást gondoltunk.

Azt eszeltük ki, hogy - mintegy kedvcsinálóként - részleteket idézünk Ynev világának legjelesebb szerzőitől. Az illetők gondolkodók, történetírók, mágusok - a történelem, kultúra formálói. A szavaik, gondolataik festette képből Ynev tárul fel. Az induló rovat kettős célt szolgál, az egyiket már vázoltuk az imént. A másik, hogy tartalommal töltsük meg a Kalandozók útmutatójában listaszerűen közölt könyvcímeket - ne maradjanak puszta címek. Tehát négy kötetből szemelvények, ízelítőül. Íme hát a világ - a M.A.G.U.S. földje:

KRONUS MAGRA TEKERCSEI

Kronus Magra korunk egyik legismertebb bölcse, Shadon Birodalom királyának személyes tanácsnoka. Az ő felbecsülhetetlen értékű pergamengyűjteményéből válogattuk ki a következő ötöt. Ó-Pyarronról a 134-est és a 135-öst, Kránról pedig a 286-ost, a 287-est és a 289-est. Mind az öt tekercs Kronus Magra eredeti munkája, az ő kézírásával íródott.

Pyarron:

"...Pyarron a csodák városa, Pyarron a feledhetetlen" - írja Ogonomus a világutazó p.sz. 1523-ban (p.sz.: Pyarron szerint - a szerk.), mikor második Ynev körüli útjáról visszatért. "A hely, mely arany betűkkel írta emlékét szívünkbe. A szobrok és paloták városa, mely mindünknek más és más oldaláról nyilatkozott meg. Gramada barátom, ki festő, a művészetetek és a kultúra fellegvárát látta benne, míg társaink közül számosan pompáját és gazdagságát, mások népének civilizáltságát, de legtöbben mégis lenyűgöző terjedelmét rajongták. Jómagam a tudomány és a csodák igaz tárházának találtam. Számomra gazdag könyvtárai, önálló életet élő egyetemközpontjai, a mérhetetlen tudást és szellemi értékeket hordozó kolostorai tették feledhetetlenné. A három isteni csoda; az Égi Templom, a Nagyvilág Bibliotéka, és a Okkult Tudományok Egyeteme mind közül a legemlékezetesebbek..."

"...Az idők kezdetén pusztán két ikerhegy jelentette Pyarron települést. A Dorla folyó szemközti partjain emelkedő ormok egyikén az Arany Kör Rend lovagvára épült - alapkövének letétele óta számítják az pyarroni időt,- a másikon templomok tucatjait emelték, s lett az Istenek Hegye.

A szerzetesek és lovagok megjelentével a csúcsok körötti pusztaságon megélénkült a gazdasági és szellemi élet. Pyarron szerint (p.sz.) 500-ban már pezsgő kereskedelmet folytató, igazi nagyvárosról beszélhetünk. Az eltelt fél évezred alatt a pyarroni új vallás tüze futótűzként perzselte fel egész Ynevet, a régi hitek lassan oszló hamuját hagyva maga után. Az emberek mindenütt befogadták az új tanokat, és Pyarront a vallás központjává, szent földdé avatták. A város ékkőként tündökölt önnön dicsfényében, pompáját újabb és újabb adók és adományok gazdagították. Kultúrájának bűvkörébe vonta a világot, kelettől nyugatig, északtól délig.
P.sz. 1000-ben, az alapítás ezredfordulóján az istenek megajándékozták a várost az Égi Templommal, mely ettől fogva felette lebegett, az Istenek Hegyéről nézve mindenkor a nap előtt, annak fénye által glóriával övezve. Az Égi Templom glóbusza a mítosz főistenének Kradnak szentélyét, valamint a szent ereklyét, az Arany Kört rejtette, és otthont adott a legelső és legnagyobb Prófétának, a hit elterjesztőének, az immár több, mint ezer esztendős Selmo atyának.
Közel három évezreden át tartott Pyarron dicsősége - miközben városállamból országgá, majd birodalommá duzzadt - de igazi fénykorát a p.sz. 3400-as években élte. Ekkorra nyelve, melyet az egykori godoni civilizációtól örökölt, a világ első nyelvévé, a Közös Nyelvvé lépett elő; papjai, tudósai a legelismertebb tanácsadóknak számítottak szerte Yneven; az Arany Kör Lovagrend, Krad isten rendje a legmegbecsültebb lovagrenddé vált; az Okkult Tudományok Egyetemének varázslórendje, a Fehér Páholy pedig egy rangra emelkedett a messzi Észak legendás hírű varázslóállamával, Dorannal.
Iskoláiban, egyetemein ezrek és ezrek részesültek az összegyűjtött tudásból; könyvtáraiban számtalan nemzedék kutatta az ősi korok titkait..."
"...P.sz. 1500 óta véres csatározások folytak a Kráni Birodalommal a Fekete Határon - ám mindkét fél megmozdulásai puszta határvillongásokban merültek ki. Mígnem p.sz. 3676-ban Krán áttörte a védelmi vonalakat - Pyarront a világfővárosát orkhadak dúlták. A vidék népe, a magas, szőke, nemes arcélű pyarroniak kelet felé menekültek, míg új otthonra nem leltek Shadonban, A Kereskedő Hercegségekben, vagy más népek között.
A várossal egyidős Selmo atya az Égi Templom mélyén imádkozott, ám hatalma nem bizonyultak elegendőnek, hogy szétoszlassa a Kráni Tizenhármak átkát - mely saját temploma foglyává tette, és tehetetlenségre kárhoztatta.
A lerombolt városban egyedül az Arany Kör Rend fellegvárába visszavonuló lovagok tartották magukat. Az ork és goblin hordák hónapokon át ostromolták a maroknyi ember védelmezte falakat, ám nem voltak képesek bevenni azokat.

Három hónap múltán erős varázslatok védelme alatt a helyszínre érkezett a tizenhárom kráni mágus, a tizenhárom isten fatyja félisten - Selmo elleni varázspárbajuk a Próféta vereségével végződött. A szent férfiú elhunyt, az Égi Templom a városra zuhant, s maga alá temette a lovagvárat, bátor védőivel egyetemben.
Pyarron 3676-ben elpusztult.

Ma, p.sz. 3695-ben a szegénységet és önmegtartóztatást hirdető, a vallás főirányzatától, a selmovitáktól protestáló pyarronita rend sosem látott terjedelmű kolostorrendszert épít a város romjain. Dél-Ynev egykor irigyelt gazdagságú nyugati és középső vidéke önálló, nyomorban tengődő városállamokra hullott szét, melyek a portyázó orkhordák folytonos prédái. Pyarron büszke népe szétszóródott a világban; a kultúra és a művészet központja Shadonba költözött, míg az összegyűjtött tudás a pusztulás martalékává lett.

Szelleme örökkön lebegjen a romok felett!..."

Krán:

Krán a létező birodalmak, országok, városok legöregebbike. A legendák szerint idõtlen idők óta létezik, és örökkön fennmarad. "A Sötétség Földje", "a Gonosz Hazája" - ilyen és hasonló jelzőkkel illetik az író-utazók, kik valaha is visszatértek a Kráni Sötét Hegység bércei mögül. Mesék és igaznak hitt történetek keringenek gonosz sárkányokról, és mérhetetlen hatalmú fekete mágusokról, hősökről, kik meghalni indultak vad, fekete erdeibe. Lássuk, mi a tudósok és a messzeföldön leghíresebb tanácsadók véleménye a legendás "Halál Országról"!

Részlet a Névtelen Szerzetes, *Délvidék Történelme* című összefoglaló igényű könyvéből:

"...A Kráni birodalom, melyet sokan egyetlen hatalmas királyságnak gondolnak, igazából nem más, mint néhány tucat apró hercegség, száznál is több városállam, és számlálhatatlanul sok lovagvár színes keveréke; egyetlen erős akarat alatt összefogott laza szövetség. Az erő, mely ezt a mindenkor rabolni, és akár egymást is pusztítani vágyó ezer érdeket egybentartani képes, nem más, mint a Kráni Tizenhárom legnagyobbika Shackallor. Segítői, kik egyben testvérei is, mind félistenek, Ranagol isten törvénytelen gyermekei, kiket az isteni igazság az Elsődleges Anyagi Síkra száműzött még a történelmi idők kezdetén, p.e. 14.000 körül. Akkoriban még hírét sem hallották Délvidéken az embereknek, Ó-elfek, Kyrek, Jannek, és Amundok lakták, meg azok a még ősibb, kétes eredetű, önnön gonoszságukba fulladt fajok, melyek kihalóban bár, de még napjainkban is ott lapulnak feltáratlan mélységekben épült földalatti városaikban..."

A szerző itt eltér az eredeti témától, és kutatói szenvedélyétől elragadtatva a különböző ősi népek kultúrájáról és történelméről ír. Ezeken az oldala-

kon oly megrázó mélységgel tárgyalja a fekete mágia titkait, hogy azt nem lenne tanácsos elismételni. Ugorjuk át ezeket a sorokat!

"...Shackallor és tizenkét testvére a ma Kráni Sötét hegységnek nevezett hegylánc által gyűrűbe zárt medencében telepedett le, és látott hozzá a Kráni Torony építéséhez. Mivel beszélték az említett kétes eredetű, ősi népek sötétmágiával átitatott nyelvét, az aquirt, hamar egyezségre jutottak az őslakókkal.

Évezredek teltek el, és Északról megindult az emberi népek vándorlása. Az Ó-elfek, és a Kyrek letűntek, de Kránt meg sem legyintette a változás szele. Shackallor és testvérei visszavonulva szőtték terveiket; a Kráni Birodalom csak p.e. 3000-ben lépett a függöny elé. Nyomasztó és sötét hatalma évek alatt megfojtotta az akkor születő emberi társadalmat. Behódolt, ősi, gonosz népek fiai: sötét elfek, giathankik, és egyéb félelmetes hírű lények járták a világot, rettegést és halált hozva. Krán uralma kétezer évvel vetette vissza Dél-Ynev fejlődését - mialatt a Birodalom magáévá tette az ősi civilizációk örökségét, legyen az kincs, kultúra, művészet vagy akár tudomány.

Az emberiség csak p.e. 1000 körül riadt fel rémálmából, mikor a Godoni Birodalom, és vezető rétege, a Godoni Belsőiskola mágusmesterei feltűntek. Ők szintén a mágia ősi - és nem újkeletű - forrásaiból merítettek, így méltó ellenfelévé válhattak Krán küldötteinek..."

Ismét hagyjunk ki néhány oldalt, melyeken szerzőnk a godoni civilizációról, és annak varázslóiról ír.

"...Két évezreden át harcolt egymással a két iskola; az emberek és a sötét népek tudománya. A második ezer év végére, Krán praktikái célt értek. P.sz. 1134-ben elhunyt a Godoni Belsőiskola Nagymestere, és rövidesen követték a halálba társai és tanítványai is. A Godoni birodalom, mely nem létezhetett mágusai nélkül, szinte évek alatt összeomlott, de szerepét betöltötte: elvonta Krán figyelmét az időközben már millenniumát ünneplő Pyarronról..."

Hosszú oldalakon kell újból átsiklanunk, hogy Pyarron felületes ismertetése után a Kránról szóló utolsó bekezdéseket olvashassunk:

"...Krán okulva a tapasztalatokból, immár közel engedte magához az új fajt: az emberiséget. A Birodalmon belül sorra alakultak az apró, emberlakta hercegségek, és a kráni varázslóiskolák is megteltek ifjú, emberi noviciusokkal. Shackallor megírta a fekete mágia legmélyebb tudományát feltáró művét, az embereknek készült Sötét Tudományt.

Azóta a Halál Országa csak apró csatározgatásokat folytat Pyaronnal, és a hirtelen támadt csendben mindnyájan féljük a készülő vihart..."

A Névtelen Szerzetes p.sz. 3500-ban rótta papírra fenti sorait, és mi ma, p.sz.3695-ban már tudjuk, hogy jóslata igaznak bizonyult. Néhány sorral - írja Kronus Magra - kibővítem munkáját, hogy a Kráni birodalom története p.e. 14.000-től egészen napjainkig töretlen legyen.

"...P.sz. 3676-ban Krán elérkezettnek látta az időt, hogy újabb ellenfelével, Pyarronnal is leszámoljon. Jól bevált eszközéhez, a politikai cselszövéshez nyúlt ismét. Sarkallására a déli nomád törzsek rátörtek a Pyarron árnyékában élő, a nagy testvér védelmére felesküdött országokra: a Hárompajzs Szövetségre, Predoc és Edorl hercegségekre - hogy azok haderejét a véres háborúval lekössék. Krán - a káoszt kihasználva - ork- és goblinhadakat küldött a virágzó társadalmú, ám katonailag erőtlen országra. A háború ismét a Gonosz Hazájának győzelmével végződött, és mint Krán diadala után mindannyiszor, újból a káosz éveit éljük...

TEORETHICA MAGICA

A következő szemelvényeket a Pyarroni Fehérpáholy Nagymesterének híres mágia erkölcsről szóló művéből a *Teorethica Magica*-ból idézzük. A mester arról nyilatkozik, miként válhat a novicius mágussá, és útján milyen választások elé kényszerül.

"...Hegyet emeltek a világnak végén, a hegyre szentélyt építettek, a szentélybe termet rejtettek, a teremben hatalmas rézüst áll - a rézüstben lobog a tudás lángja..."

"...A lángot őrző terem falaiban körben páholyok nyílnak. Kilenc főpáholy és kilencszer kilenc alpáholy. Mindegyik éppoly messze az üsttől, mindegyiket éppoly mélyen járja át a fény, és mindből éppoly jól látszik a láng - más és más oldalról. A kilenc főpáholy a tudás birtokosainak kilenc táboráé, a kilenc erkölcsé: ...a Fehér a Természet Szolgáié, ...a Bíbor a Hatalom Birtokosaié,..."

"...A kiválasztottak, akik felértek a hegy tetejére, akik belépnek a szentély belsejébe, kilenc lépcsősort látnak, és ez a kilenc lépcsősor a kilenc főpáholyba vezet. Az újonnan érkezetteknek választaniuk kell a lépcsők és a páholyok közül, mert más út nem vezet a lánghoz közelebb, és aki habozik, az az előtérben reked, míg döntésre nem jut..."

"...Minden páholyban hét lépcsőfok ered a láng irányában: a bölcsesség hét lépcsőfoka. Az újonnan érkezettek, mikor belépnek a választott páholyba, helyet foglalnak a leghátsó sorban, ahová csak gyengén ér el az áhított fény. Épp ezért, a balga, aki nem várakozik türelmesen, hogy szoktassa szemét a félhomályhoz, hanem sebtében előre tör az elsőbb sorok felé, könnyen elbotlik és a földre zuhan..."

"...A hegy tetejére, a szentélyhez kikövezett út vezet. Aki az úton indul, az veszélyek nélkül jut fel a szentélyig és a lángig. A kikövezett út önmagában rejti kudarcát; hisz akad akinek nincs elegendő türelme, hogy végigjárjon minden kerülőt és megtegyen minden szükséges lépést. Az ilyen ember vagy feladja és visszafordul, vagy letér az útról, és titkos ösvények után kutatva bolyong az erdőben; kapaszkodik a csúszós, meredek emelkedőkön. Sokan közülük örökre eltévednek a sűrűben, de a szerencsésnek, aki ösvényre lel, csak

a visszacsúszástól kell tartania. Aki nem a kikövezett úton, hanem az ösvényeken jár, az ha felér, hamarabb jut a tűz közelébe mint a kövezett út vándorai..."

A LÉLEKVÁNDORLÁS TANA

A soronkövetkező idézet Ynev világának egyik legtitokzatosabb alakjától, a művelt körökben egyszerűen Névtelen Szerzetesként ismert férfiútól származik. Nem más, mint a szerző elmélkedése a lélek és a test kapcsolatáról:
"...Az élőlények mind bírnak lélekkel, legyenek emberek, állatok, rovarok, vagy akár növények. Természetesen ez utóbbi két csoportba tartozó teremtmények lelke rendkívül kezdetleges; úgy is fogalmazhatnánk: nem több lélekcsíránál. A Lélek ugyanis nagy utat jár be, akár a test. Megfogan - az Istenek által - kialakul, megszületik, fejlődik, talán még öregszik is. Ám soha el nem pusztul - a Lélek halhatatlan!
Eleinte valamely tudattalan, kezdetleges létformában nyilvánul meg. Fejlődése során Anyagi Teste növényi életek sokaságán át, később a rovarlét különféle állomásain keresztül válik egyre bonyolultabb, egyre kifinomultabb alkotmánnyá. A nagybetűs Lélek megszületése az állattá válás pillanatára tehető, mikor már nem pusztán Anyagi, de Asztrális Teste is jelentősnek, kialakultnak mutatkozik.
Állomások hosszú sora követi egymást ezután is, míg végül felépül a Mentális Test: megszületik a Tudat, és vele az Emberi Lélek, mely tucatnyi porhüvelyben ölt testet. Ekkor már minden szempontból felnőttnek tekinthető. Anyagi megnyilvánulásai egyre emelkedettebb, egyre intelligensebb emberek. A varázslók, méginkább a Mágusok, már öreg lélekkel bírnak.
A Lélek aggkorára nézvést csak találgathat az emberi elme. A legközelebb talán akkor járunk az igazsághoz, ha úgy valljuk: elfekben lakozik...
Ez a lélekvándorlás.
A Lélek akkor lesz képes a Személyes Aura kisugárzására, mikor Asztrális Teste már kialakul - ez az állati és annál fejtettebb léformákra igaz. Ettől kezdve megvédi Anyagi Testét a közvetlenül ható mágiáktól. Ezért nem lehet az tárgya a Természetes Anyagok Mágiájának, vagy a testen belülre irányított fizikális rombolásoknak.
Attól kezdve, hogy a Lélek Mentál Testtel is bír, közvetlenül a Tudatra gyakorolt asztrális és mentális hatásoknak is ellen tud szegülni. A csiszolt elmével bíró ember megtanulta, miként fokozhatja és emelheti tudatossá a lélek eme tudatalatti képességét..."

NECROGRAFIA

Abdul al Sahred minden idők legnagyobb - és talán legelvetemültebb - nekromantája. Túlvilági lények tanulmányozásának, megidézésének szentelte életét, és az elért eredmények - bár erkölcsileg nem éppen irányadóak - azóta is a megidézés magasiskoláját jelentik. Noviciusok tucatjai nőttek fel szavain Krántól Doranig. Egyetlen és felbecsülhetetlen értékű munkájából a *Necrografiájából* öt kötet létezik szerte Yneven - ebből idézünk:
"...A többi Anyagi Világ és a Túlvilág teremtményeit megidézésük nehézsége, azaz az idéző litánia hossza szerint tíz osztályba sorolom:

A lélekkel nem rendelkező, *tudattalan élőhalottak*, a természet rendjétől idegen teremtményei valamely gonosz szándékú Isteneknek, azok papjainak vagy ostoba varázslóknak. Torz lélekmásolatok, melyek fejlődésre képtelenek, létük nem több, mint egyfajta elferdült asztrális létezés. Tudatuk egyetlen, egyszerű, kívülről beléjük plántált parancsra korlátozódik; céljuk nem több, mint ennek végrehajtása. A parancs megfogalmazója leggyakrabban maga a teremtőjük, esetleg az, aki határtalan ostobaságában megidézi őket. Anyagi Testük általában nem a Világegyetem, hanem a Külső Síkok valamelyikének anyagából épül fel. Így a nem mágikus anyagú fegyverek számára sebezhetetlenek, a Természeti Anyag Mágiája nem gyakorol rájuk semmilyen hatást. A Mentál és Asztrál varázslatokkal szemben immunisak.

Az *éji rémek* a reinkarnáció folyamatában már magasra jutott, gonosszá vált lelkek, akik a további újjászületésből jóidőre kirekedtek. Utolsó halálukkor az asztrológiai és mágikus együttállások révén nem szakadtak el anyagi testüktől, hanem annak rabjává válván az Anyagi Világban kóborló élőhalottakká lettek.

A *kóborló dögök* afféle lelkek, akik a reinkarnáció kikövezett ösvényéről saját gonoszságuk folytán az útszéli árok mocskába sodródtak. Tönkrement, elkorcsosult, beteges lelkek, aki többé nem születnek újjá semmiben és senkiben, nem is jutnak soha a Külső Síkok Isteni Világaiba. Lényük, tudatuk jelentős részét torz asztráljuk teszi ki, mentáljuk legfeljebb egy állatéhoz mérhető. Az anyagban egyképpen ölthetnek testet, elbitorolják más, egészséges lelkek Anyagi Testét. Beléköltöznek, és ritka asztrológiai vagy ezoterikus együttállásokkor beteges vágyaik, őrületük kielégítésére kényszerítik azt. Legismertebb fajuk a vérfarkas.

A *vérivó élőhalottak* olyan lények, akiket áldozatként öltek meg valamely gonosz Isten oltárán. Lelküket a sötét szertartás kiszakította a reinkarnáció folyamatából, és az Isten Külső Síkjára ragadta el. Ott új testtel ruháztattak fel, mely már annak anyagából való, így az Anyagi Síkon csak mágikus fegyverekkel sebezhetőek és hatástalan rájuk a Természeti Anyag Mágiája. Egykori haláluk Vérmágia következménye - ezzel magyarázható olthatatlan szomjuk az említett testnedv irányában.
Itt figyelmeztetem a téma iránt érdeklődő olvasót, hogy ne keverje össze eme teremtményeket a Világegyetemben is fellelhető hasonló lényekkel.

A *lidércek és a szellemek* intelligens félhalottak, akik haláluk után - valamely ártó szándékú átok következtében - nem születhettek újjá új testben, hanem valamely gonosz Isten Külső Síkjára száműzettek, ahol örök bolyongásra kárhoztattak. Idézéskor onnan jönnek el az Anyagi Világba, és az idézés lejártával oda is térnek vissza. Testük a Külső Síkról származó, légies anyagokból épül fel, így azt csak mágikus fegyver sebezheti.
A lidércek boszorkány átkának, a szellemek boszorkánymester fekete mágiájának szüleményei.

Az *életerővel táplálkozó szellemek* az éji rémekhez hasonlatos, ám azoknál jóval magasabbra jutott lelkek. Önnön gonoszságuk folytán sodródtak ki a reinkarnáció folyamából. Egykori, immár légies halmazállapotú anyagi testük rabjai.

A *démonok* legyenek bár alacsony- vagy közrendűek, netán urak vagy hercegek, mind afféle Külső Síkok teremtményei, melyeket nem ural Isten. Intelligensek és rossz szándékúak, gondolkodásuk kifinomult és követhetetlenül kaotikus. Lelkük nincsen, testük azon idegen világ anyagából épül fel, ahonnan megidéztettek, így mágikus fegyvereken kívül semmi nem árthat nekik. Megidézőjüket majd minden esetben igyekszenek elpusztítani; gonoszságukról és leleményességükről, de bátran mondhatom, korlátlan hatalmukról sem lehet fogalma az olvasóimhoz hasonló egyszerű földi halandónak.

Elhunytak lelkeinek nevezem azokat a lelkeket, akik bár részt vesznek a reinkarnáció folyamatában, meghatározatlan időre pihenni tértek valamely Isten által uralt Külső Síkra. Ők nevük ismeretében és személyes tárgyaik, netán csontjaik birtokában megidézhetőek, akár anyagba is börtönözhetőek, ám aki ilyet tesz, legyen tisztában azzal, hogy cselekedete a Mindenség törvényei és az Istenek akarata ellen való.
Felhívom továbbá az idézéssel kísérletező varázslók figyelmét arra, hogy a reinkarnáció folyamatában már újjászületett lelkek meg nem idézhetőek. Silány kis tudásuktól már az is nagy eredmény, ha az efféle léleknek egyáltalán nyomára bukkannak, és felfedik azt az isteni titkot, hogy kiben avagy miben született újjá..."
Hát ennyi tellett mostanra. A rovat - a Bölcsek Könyve - időről, időre visszatér majd, hasonló tartalommal, ám kisebb terjedelemben. A továbbiakban egy-egy kötet rövid tartalmával, idézeteivel jelentkezünk. Reményeink szerint a játék árnyaltabbá válik ezzel a segítséggel, a Kalandmesterek sok érdekes kulturális, történelmi anyagra bukkanhatnak itt, melyekre akár kalandot is építhetnek.

BUÉK '93

Jó év volt a tavalyi, nem vitás. Sok olyan kötet látott napvilágot, amely már rég megérett a megjelentetésre. Emlékezzünk most egy kicsit, hogy azután beszámolhassunk a jövő évi terveinkről is.

1992 számunkra a *Birodalom örökösei*vel kezdődött, az utolsó utánnyomás február elején fogyott el, így rekordot döntött: összesen 60.000 példányt ért meg. Igazán nem gondoltuk volna, hogy a *Csillagok háborúja* legendának ekkora tartalékai vannak még. Következő kötetünk jóval kisebb üzleti sikert, de annál nagyobb elismerést hozott. Az Ynev saga második darabja - *Wayne Chapman: Észak lángjai* minden igazi fantasy rajongó tetszését elnyerte, s azóta sem győzünk válaszolni a hozzánk intézett levelekre: sajna nem tudunk küldeni belőle senkinek sem. Terveink persze vannak: ha napvilágot látott már mind az öt rész *(A halál havában, Észak lángjai, Karnevál, Keleti szél, Holdfényember)* megjelentetjük egyben az egészet, keménykötésben, védőborítóval. Amolyan gyűjtőknek való, terjedelmes kötetet szeretnénk - kis példányszámban, csak a Valhalla Páholy Könyvklub tagjainak.
A sorban a *Dűne messiása* következett, mely csúf papírja és nem szívünk szerint való borítója ellenére learatta a várt babérokat: ismét kevésnek bizonyult a példányszám, mára már hírmondó sem maradt belőle. Év közben - ha úgy alakul - megjelentetjük második kiadásban is, új borítóval, gondosabban tördelve.
A *Neuromänc* már az újjáalakult Valhalla Páholy Kft. gondozásában került az utcára, ennek köszönheti különös, nem teljesen a témához illő borítóját. Az ok meglehetősen prózai: sietnünk kellett. Nem méltatom itt Gibson korszakalkotó művét, megtettük ezt már az előző számban, akit érdekel, keresse elő.
Ugorjuk át a további *Csillagok háborúja* köteteket és a kapcsolódó *Han Solo regényeket*. Legfeljebb annyi kívánkozik ide, hogy idei terveink között szerepel a trilógia *(Csillagok háborúja, Birodalom visszavág, A Jedi visszatér)* új kiadása - borítóik a Boros-Szikszai páros hozzáértését dicsérik.
Apró megszakítás következik most a szövegben - be kell vallanunk, hogy nem csak Valhalla Páholy név alatt bűnözünk. Március táján született a Pendragon könyvkiadó: okairól és szükségességéről csupán egy közgazdasági lapban értekezhetnénk. Ennek ellenére édes gyermekünk, és minden ellenkező híreszteléssel ellentétben folytatja működését. Mindeme vallomás csupán azért tűnt szükségesnek, hogy értelmet nyerjen, miért ékeskedünk Pendragonos tollakkal, nevezetesen *Terry Pratchett: Mágia színe* c. munkájával. A történet régen kezdődött, első kiadói próbálkozásommal, melyet a *Charta Fantasy Könyvek* felirat fémjelez. E nagyreményű könyvsorozatban csupán egyetlen kötet látott napvilágot - *Robert E. Howard: A tenger tigrisei.* A novellagyűjtemény után rövid szerkesztői utószó növelte a terjedelmet. Ebben emlegettem először *Terry Pratchettet* és az ő *Korongvilág* ciklusát, amiből lassan több mint tizenöt regény boldogítja az angolszász olvasókat. A humoros fantasy klasszikusa korán világhírűvé vált alkotásairól akkor azt írtam, nem hiszem, hogy a közönség elég érett a befogadására. Hogyan is értékelhetne egy olyan paródiát, melynek az alapanyagául szolgáló regények még nem hozzáférhetőek magyarul. Telt-múlt az idő (jöttek, mentek az évek), s közben megjelent egy adag fantasy. Nekikészültünk hát a *Mágia színe* magyarításához, amikoron fülünkbe jutott, hogy egy kellőképpen konkurens kiadó (teljes hozzánemértését bedobva) szintén starthoz állt. Nem mondom, hogy könnyen ment a dolog, London után Prágába is el kellett repülnünk, s a győzelemnek igencsak pirrhuszinak bizonyult: ennyi jogdíjat még a *Dűné*re sem fizettünk. A *Mágia színe* a hozzáértők körében tetszést aratott, de igazán nagy durranás nem lett belőle. Afféle kötetté vált, amelyik majd évek múltán lesz igazi unikum, s az antikváriumokban - ha olykor előkerül - három számjeggyel írják ki az árát.

Nos, visszatérve a Valhalla kiadványaihoz az A*mber hercegeivel* kell folytatnunk. Roger Zelazny *Amber ciklusa* az egyik leghíresebb fantasy regényfolyam - most a tizedik kötetnél tart (odakint). Sajnálatos módon csak a kezdő kötetét tudtuk indulásnak megcsinálni, noha illő lett volna egyszerre az első hármat egyszerre - egy kötetben - az olvasó elé tálalni, ám a piac az piac.
A regényekben az egyetlen valóságos világ, *Amber* uralkodócsaládjának küzdelmei, intrikái tárulnak elénk. A többi világ - akárcsak a Föld - *Amber* kivetülései (árnyékai) az univerzumban, s közöttük csak a család tagjai képesek közlekedni. A trónért folyó háborúskodásban az amberi seregeken kívül a legkülönfélébb árnyék csapatok harcolnak és véreznek el. A kilenc herceg időleges szövetségeket köt egymással, amit azután habozás nélkül felrúgnak, ám mindenbe beleszól a *Sablon* - e világ legkülönösebb tárgya -, egy olyan útvesztő, mely önálló akarattal és hatalommal rendelkezik, melyen csak a kilenc amberi herceg valamelyike képes végigmenni. És aminek igenis megvan a saját elgondolása arról, hogy ki legyen az új uralkodó. Corwin a történet hőse az első kötetben elbukik, bátyja, Eric börtönbe veti, ám végül a kiszabadul és elmenekül *Amber*ből az udvar valaha élt legnagyobb mágikus művészének (Dworkin) segítségével. A további kötetekben egyre bonyolódnak az események, átkok fogannak meg és teljesülnek be, rég

eltűnt és halottnak hitt hercegek kerülnek elő, míg végül a végkifejlet minden várakozást felülmúl.
Zelazny ötletei, fantáziája sziporkázóvá teszi a regényt, kissé monoton, tárgyilagos stílusa egészen egyedi ízt ad neki. Összhatásában nem hasonlít az eddig megjelent kötetek egyikére sem, mégis - hisz nem kerülhetem el az összehasonlítást -, leginkább *Robert Silverberg: Lord Valentine kastélya* mellett lenne a helye. Igazán mindenkinek csak ajánlani tudom ezt a fantasynek, egy eddig ismeretlen, ám különösen élvezhető stílusát bemutató művet.

Elérkeztünk a tavalyi év utolsó kiadványához az Analógiához. Annakidején a hőskorban, mikor még eseménynek számított minden megjelenő SF, volt a Galaktika. No nem arra a Galaktikára gondolok, amit ma is ismerhet mindenki, hanem a régire, amiből egy évben legfeljebb négy jelent meg. Tudományos fantasztikus antológia volt a vezetékneve. Hát ezen a Galaktikán nevelkedett minden fiatal és öreg(gebb) sci-fi rajongó, mert hát meg kell mondanom: nagyon jó volt. A világtermés legjavából válogattak az - akkor még - hozzáértő szerkesztők, s olyan élvezetet nyújtott, amiről a mai olvasóknak és az újabb keletű rajongóknak fogalma sem lehet. A változások szele átsűvített a Móra kiadó feje felett is, és az antológiából havilap lett. Örülnünk kellett volna a papírforma szerint, s hogy mégsem így sikerült nem az olvasók hibája. Előbb a nívós anyag lett kevés a havi megjelentetéshez, azután a hozzáértő, nívós szerkesztőknek kellett távozni a laptól, míg végül maradt a Galaktika papírja, rajta mindenféle betűkkel, ami ha össze is állt novellává, kisregénnyé sok köszönet nem vált benne. Elérkezett az idő, mikor már igazán jó novellákhoz nem juthat az olvasó, a régi Galaktika kimúlásával kimúlt (de legalábbis haláltusáját vívja) az amatőr mozgalom is. Mi pedig elérkezettnek láttuk az időt, hogy megpróbáljuk feléleszteni a vezetéknevén Tudományos fantasztikus antológiát. A keresztneve Analógia lett. Nem titkolt célunk, hogy betöltsük az immáron hét éve tátongó űrt, s hogy olyan olvasni valót adjunk a SF és fantasy kedvelőinek kezébe, ami rendszeresen kielégíti a novella igényüket. Türelmesek vagyunk és várunk, reméljük előbb utóbb mindenkihez eljut és megszereti. Kaptunk már megjelenése óta visszajelzéseket, így itt és most válaszolok rájuk.
Az első amit felróttak, hogy a borító miért nincs összhangban a tartalommal. Hát kéremszépen nem könnyű egy novellagyűjteményhez olyan borítót választani, ami szinkronban van az írásokkal. Ez csak úgy menne, ha minden Analógiának lenne egy fő novellája és ahhoz készülne a címlap, ám miután nem tervezünk ilyenfajta megkülönböztetést, ez nem fog menni. Ráadásul minden számban vegyesen vannak SF és fantasy írások, a kép témája sem adhat eligazítást. Ennek ellenére majd megpróbálunk valamit kitalálni. (?!???!!..,,????)
A második hiba az, hogy miért nincs belső illusztráció? Ott a pont. A továbbiakban lesz.
Harmadiknak az előszót kérték számon, és némi cikkeket a szerzőkről. Hát erre meg nem gondoltunk. De ha igény van rá, ezen nem fog múlni. Csinálunk előszót is meg, cikkeket is.
Miután bizonyos vagyok benne, hogy a cikk olvasói közül nem mindenkinek van meg a megjelent első szám, rövid tartalmi ismertetést is adok, amolyan kedvcsinálónak.

Robert Silverberg: Végy egy katonát...
Erről az írásról tudnivaló, hogy a megjelenése évében rögtön elnyerte a két legnívósabb SF elismerést, a Nebula és Hugo díjat. Alapötlete azt dolgozza fel, mi történne, ha szuperszámítógépek segítségével modelezhetnénk rég meghalt személyiségeket, ebben az esetben Francisco Pizzarót és Szókratészt. Felesleges volna tovább boncolgatnom az írást, önmagáért beszél, legfeljebb annyit teszek még hozzá, hogy műfaját tekintve leginkább a mostanában oly divatos cyberpunkhoz áll a legközelebb.

Poul Andreson: Uram irgalmazz!
Hagyományos SF szerzőtől hagyományos SF novella. Poul Andresont valószínűleg senkinek sem kell bemutatnom, a műfaj nagy öregjének számít. A novella egy csillagexpedíció fiatal telepatája és a segítségükre rendelt lánglény - Lucifer kapcsolatát meséli el.

Kim Newman: Álmodók
Megint egy Aranykorból származó történet, amolyan igazán tipikus SF. Az álomfilmek korában is vannak a szerzők között jó, jobb és pocsék alkotók. S mint mindenütt, ahol a produktummal a nagyközönség találkozik, vannak hiénák (kritikusok) is. Az egyik legkeresettebb álomfilmszerzőt - John Yeovilt - a kritikusok állandóan szapulják, s némelyik attól sem riad vissza, hogy elszeretett feleségét visszacsábítsa. Yeovil bosszúja nem késik soká, ördögi tervet eszel ki, s a legközelebbi álomfilmjének recenziós példányát ő maga viszi el a kritikushoz. Horton álmodni kezdi az új művet, és csúnya meglepetésben lesz része...

Phillip K. Dick: Kettes változat
A *Szárnyas fejvadász* és az *Emlékmás* c. filmekhez szolgáló irodalmi alapanyagot megteremtő szerző neve fogalom a sci-fiben. Dick rémálomszerű, állandó pesszimizmustól terhes írásai számtalan díjat hoztak alkotójának, mégsem sikerült kizökkenteniük pszichozisából. A Kettes Változat hidegháborús történet, ám aktualitásából mit sem veszített. Írásában a totális háborút nem atombombákkal, vírusokkal, hanem robotokkal vívja a két szuperhatalom. A következmények beláthatatlanok: az Egyesült Államok tudósai által kifejlesztett harci droidok nemcsak öntanulók, hanem önfejlesztők is. Irányításuk kicsúszik tervezőik kezéből, s egy kissé revideálják a programot. Minden ember elpusztítandó ellenség. Csupán egyetlen bíztató jel mu-

tatkozik, az egyes változatok egymásnak is hadat üzentek...

A. E. van Vogt: A varázslónő álma
Van Vogtot SF szerzőként ismerhette meg a nagyközönség. A tőle közölt írás valódi unikum, tudniillik vérbeli fantasy. Egy ideje már dívik az angolszász íróközösségekben, hogy az egyikük által kitalált világon, annak karaktereivel és hőseivel mások is írnak novellákat. Szabályok persze vannak: egymás hőseit nem ölhetik meg, ám megcsonkításuk és bármi egyéb módon való kicsinálásuk megengedett. Ilyen univerzum Robert Asprin *Tolvajvilága*. Itt játszódik A varázslónő álma, s van Vogt sci-fihez szokott fantáziája igen különös módon fogalmazza meg a fantasyt.

Don A. Stuart: Az Izé
Az Analógia zárósztorija stílszerűen az *Analog* főszerkesztőjének írása. Az *Astounding Stories*, később Analog az amerikai SF magazinok leghíresebbike, mondhatnánk zászlóshajója volt. Főszerkesztője *John W. Campbell* álnevén Don A. Stuart számtalan kisregényt, novellát írt. Mind közül a leghíresebb Az Izé, az egyik legeredetibb idegenes történet, nyugodtan ráfoghatjuk: előfutára mind az *Aliennek* (Nyolcadik utas a halál), mind a *Predatornak* (Ragadozó). Ebből a kisregényből kétszer is film készült - először Howard Hawks vitte vászonra 1956-ban, másodjára John Carpenter készített belőle világhíres mozit - A *Dolog* címmel -, Kurt Russel főszereplésével.

Hát ennyi volt, az első Analógia. A második szám valamikor márciusban lát napvilágot, vagy talán egy kicsit előbb. Kérjük ne az újságosoknál keressék, hanem az utcai könyvárusoknál. Az első számból még található a Galaktika könyvesboltban, de kiadónk is szívesen küld, ha valaki a Valhalla Páholy Könyvklub címére eljuttatja megrendelését.

Íme néhány oldalon a Valhalla Páholy tavalyi könyvtermése. Gyűjtők számára álljon itt egy tételes lista a megjelenés sorrendjében.

Henry N. Beard és Douglas C. Kenney: Gyűrűkúra - 1991
Timothy Zahn: A birodalom örökösei - 1991-92
Wayne Chapman: Észak lángjai
Frank Herbert: Dűne messiása
William Gibson: Neurománc
Brian Daley: Han Solo küldetése
Timothy Zahn: Sötét erők ébredése
Alan Dean Foster: Erőpróba
Dale Avery: Han Solo a birodalmi ügynök
Roger Zelazny: Amber hercegei
Analógia I.
Ed Fisher: Han Solo nomádjai

A Pendragon kiadó listája némiképp szerényebb:

Brian Daley: Han Solo hadjárata
Brian Daley: Han Solo bosszúja
Terry Pratchett: A mágia színe

Most pedig egy felhívás teszünk közzé. Kérünk mindenkit, hogy írja meg és küldje el a Valhalla Páholy Könyvklub részére annak a három könyvnek a címét (rangsorolva), amit a legjobbnak ítélt. A beküldési határidő 1993. március 31. A beküldők között díjakat sorsolunk ki. A fődíj 30.000 Ft.

Lássuk mi várható tőlünk az idei első negyedévben. A vázlatos listával mindenki találkozhat a Valhalla Páholy Könyvklub jelentkezési lapján. Apropó könyvklub. Ejtsünk egy pár szót erről az akciónkról is.

Valhalla Páholy Könyvklub

Ellentétben a már hasonló témában működő hazai próbálkozásokkal a VPK amerikai szerveződési mintát követ. Ennek lényege, hogy a tagok a belépéskor befizetik a teljes összeget - jelen esetben 1.000 Ft. Ezért a pénzért kapnak négy könyvet, amit ők (a tagok) választhatnak ki tetszőlegesen, tetszőleges időpontban, az *Avalon Kiadói Csoport* bármely megjelent kötete közül. Az *Avalon Kiadói Csoport* tagjai: Valhalla Páholy, Pendragon kiadó, King kiadó, Szfinx kiadó és Cherubion kiadó. A választást segíti, hogy a tagok minden negyedév elején kapnak értesítést arról, hogy milyen könyvek megjelenése várható arra az aktuális következő 3 hónapra. Ha egy tag olyan könyvet választ ami már megjelent, a megrendelés beérkeztekor postázzuk a könyvet. Amíg ki nem tölti az éves keretét - azaz négy kötetet - addig a megrendelés teljesítése ingyenes, hiszen már előre kifizette a kötet árát. Az 1.000 Ft négy tetszőleges árú könyv megrendelésének költségeit fedezi, függetlenül attól, hogy mennyi a hivatalos utcai ára a kötetnek. Minden tag kap ezenfelül év végén egy olyan ajándékkötetet, ami könyvárusi forgalomba nem kerül. További kedvezmény, hogy a négy megrendelt köteten felül a kiadói csoport bármelyik kötetét megrendelve 10% kedvezményt adunk, és nem számítunk fel postázási költséget. Figyelem! Mindig csak az adott negyedévben megjelent kötetek küldését tudjuk garantálni. Érdemes előre megrendelni a küldött lista lapján egy adott kötetet, hiszen előfordulhat, hogy hónapok múltán már elfogyott és nem tudjuk beszerezni.
Tehát a módszer meglehetősen egyszerű. A belépőnyilatkozatot kitöltve, 1.000 Ft. feladva belép Ön, (te) a Valhalla Páholy Könyvklubba. Amint megérkezik hozzánk a pénz és a nyilatkozat, mi küldünk egy tagsági igazolványt, és az aktuális negyedév listáját. Erre az - immár - könyvklub tag a lista alapján eldönti, hogy mi kell neki ezekből a könyvekből. Már akár az első listából kiválaszthatja mind a négy kötetet, de az sem baj ha egyet sem választ. Majd a következőből. Ide kívánkozik, hogy aki nem választ ki legalább négy kötetet egy évben az hoppon marad, mert pénzt nem áll módunkban visszatéríteni. Szóval kiválasztja a listából, hogy mi tetszik neki. Teszem fel egy kötet, ami csak márciusban fog megjelenni. (Az adott negyedévre szóló megrendeléseket mindig a negyedév utolsó hónapjának első napjáig - jelen esetben -

március 1.-ig kell feladni.) Tehát tagunk megírja a kötet(ek) címét és a saját tagsági számát (ez alapján tartjuk nyilván). Mi a megjelenés napján postázzuk. Kérjük tagjainkat és jövendő tagjainkat, hogy a lakcímváltozásról haladéktalanul értesítsenek minket. Az okokat ugye nem kell sorolnom. A könyvklub tagjai így nemcsak olcsóbban, de biztosabban is hozzájutnak a köteteinkhez. Ráadásul a megtakarított összeg sem kevés, hiszen ezer forintért négy választott és egy ajándékkötetet kap a tagunk. Ez pedig 200 forintos egységárat jelent. A tavalyi évben ennyi volt köteteink átlagára. Figyelembe véve, hogy idén az infláción és nyomdaár emelésén kívül az ÁFA is sújtja a könyveket úgy számoljuk, hogy a köteteink ára 250 Ft körül fog mozogni. Ez pedig testvérek között is 250 Ft-nyi megtakarítást jelent.

Egyébként ez a könyvklub rendszer tökéletesen bevált az Egyesült Államokban, s az eddigi tapasztalataink alapján itthon is elnyerte az olvasóink tetszését. Ez persze azt jelenti, hogy egyes köteteinkből olykor szinte alig kerül majd az utcára, hiszen reményeink szerint nagyrészüket kipostázzuk a tagjainknak. További terveink között szerepel, hogy kellő taglétszám esetén bizonyos kiadványainkat belekerülési költségen (tehát 45% terjesztői jutalék és a kiadó profit nélkül) adhatjuk tagjainknak.

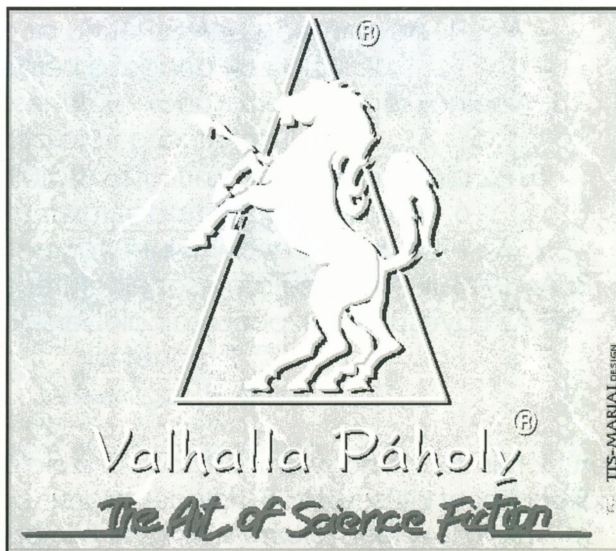
Ennyit tehát a Valhalla Páholy Könyvklub reklámjáról.

Az idei év első kötete Ian *Watson: Inkvizítor* c. regénye lesz. Watson műve az újmódi kategorizálások szerint cybergót, mellesleg egy trilógia első kötete. A történet vérbeli SF, olyan, amit minden igazi rajongó remegve vár, s melyből csak néhanapján készül egy-egy, s akkor is csak a legritkább esetben jut el hozzánk. Elnézést kérek az efféle dicsőítő szavak miatt - nem tehetek róla, de az utóbbi idők legkedvesebb regénye ez számomra. Mit szólnának ha azt mondanám, hogy az *Inkvizítor* megírásakor a *Neurománcot* ötvözték a *Dűnébe*, s háttérül egy sejtelmes, hátborzongató, egészen nagyléptékű univerzumot alkottak. Egy olyan univerzumot, mely negyvenezer éves, melynek egyetlen mindenható uralkodója van a Császár, ahol régi római mintára szervezett légiók biztosítják a rendet, no meg az inkvizítorok és egy titkos rend - az *Ordo Malleus* - az inkvizítorok inkvizítorai. Egy univerzumot, ahol a navigátorok pszi képességeik segítségével tájékozódnak a hypertérben, ahol a mélyűr lakói az antivilág, a KÁOSZ teremtményei démonok. És ahol nem kisebb fenyegetést jelentenek a *génorzók*, egy különös, idegen faj, mely az embereket megfertőzve, mint a vírus szaporodik, s rettentő mutáns formában nyilvánul meg. Pedig még ennél is sokkal összetettebb, bonyolultabb és szebb a regény. Lenyűgöző.

Az angolszász szaksajtó dicshimnuszokat zenget, s ebben én semmi csodálnivalót nem találtam. A *Dűne* mellé emelték a piedesztálra, s kivételesen nem túloztak. Még az egyébként olyan szigorú kritikákat közlő - végletesen Amerika párti - *Locus* is az év legnívósabb művének kiáltotta ki, ahol már az is érdem, ha egy kötetről kritikát jelentetnek meg. Ez pedig felér egy kisebb csodával, hiszen Watson angol.

Most látom csak, kifutottam a helyből, nincs már módom további terveinkről részletesen írni, majd folytatom a következő számban.

Elöljáróul még egy rövid lista: Isaac Asimov & Robert Silverberg: Leszáll az éj, H.P. Lovecraft: Cthulhu hívása, Damien Forestal: Alien vs. Predator (A kelepce), E.C.Tubb: Alfa Holdbázis (Az elszakadás), Michael Moorcock: Melnibonéi Elric, Frank Herbert: A Dűne gyermekei, Wayne Chapman: Karnevál, Fritz Leiber: Kard és Ördöngősség no meg a M.A.G.U.S.



FELHÍVÁS!

Figyelem!
Közhírré tétetik, hogy a
MAGYAR FANTASY EGYESÜLET
1993 január 23.-án délután 15 órakor
éves közgyűlést tart.

A közgyűlés helyszíne:
A PETŐFI CSARNOK SZABADIDŐ KÖZPONT
1146 BUDAPEST, Zichy Mihály u. 14.

Ezennel felszólítunk minden érdekeltet és érdeklődőt, hogy a fent nevezett időpontban és helyszínen megjelenni szíveskedjék!

Napirendi pontok:

1. Az elnökség beszámolója az elmúlt évről
2. Válaszok a tagság kérdéseire
3. Az elnökség lemondásának előterjesztése és szavazása
4. Új vezetőség választása
5. Az alapszabály módosító javaslatainak beterjesztése
6. Az alapszabály módosításának szavazása
7. Az 1993-ik év teendőinek előterjesztése és szavazása
8. Az 1993-ik év költségvetésének előterjesztése és szavazása
9. Az Egyesület új szponzorainak bemutatása és feltételeik ismertetése
10. Új tagfelvétel

Kérünk mindenkit, hogy amennyiben felszólalással kíván élni, avagy új napirendi pont kitűzését kéri, haladéktalanul, de legkésőbb 1993. január 18.-ig levélben jelezze a Magyar Fantasy Egyesület címén (1146 Budapest, Zichy M. u. 14.).



Valhalla Páholy®

K Ö N Y V K L U B

H-1016 BUDAPEST, ALSÓHEGY U. 6. TEL/FAX: (361) 182-0430 TEL.: (361) 156-4517

FELHÍVÁS

Bizonyára hallott már róla, hogy a könyveket is ÁFA-val sújtják - ez pedig a könyvárak drasztikus emelkedését vonta maga után.

Ha azonban belép a Valhalla Páholy Könyvklubba, idén is a tavalyi áron juthat hozzá megjelenő köteteinkhez.

A VP Klub működése amerikai mintát követ - magyar árakon. A klubtagság évi 1000 Ft - ám ebben az összegben benne foglaltatik négy Ön által kiválasztott kötet ára.

A tagok három havonta értesítőt kapnak a következő negyedévben megjelenő művekről, s csak annyi dolguk marad, hogy eldöntsék, mely köteteket kívánják megkapni. Évi négy kötet választása esetén nem kell a tagsági díjon felül fizetni, bármennyi legyen is a bolti ár. A többi, tetszőleges számú kötet megrendelésekor az árból 10% kedvezményt adunk, és nem számítunk fel postaköltséget. Minden kötetet a megjelenés napján postázunk.

Minden év végén a tagok olyan nívós ajándékkötetet kapnak, mely utcai árusításra nem kerül.

Ha tetszik ajánlatunk, ha a Valhalla Páholy Könyvklub tagja kíván lenni, töltse ki az alábbi belépési nyilatkozatot, és fizesse be a tagdíjat rózsaszín postautalványon. Ne felejtse elküldeni a belépőnyilatkozatot és a befizetést igazoló utalvány másolatát a Valhalla Páholy címére.

A jelentkezési lapot nem kell kivágnia, a fénymásolatát is elfogadjuk.

BELÉPÉSI NYILATKOZAT

NÉV:
VÁROS:
UTCA:
HÁZSZÁM:
IRÁNYÍTÓSZÁM:

Kérjük nyomtatott nagybetűvel kitölteni!

Ízelítő 1993 1. negyedévben megjelenő köteteinkből:

Ian Watson: Inkvizítor
E. C. Tubb: Alfa holdbázis (Az elszakadás)
Damien Forestal: Alien vs. Predator (A kelepce)
Frank Herbert: Dűne gyermekei
Dale Avery: Han Solo és a fejvadászok
Michael Moorcock: Melibonéi Elric
M. A. G. U. S. avagy a Kalandorok Krónikái
George Lucas: Csillagok háborúja
Isaac Asimov-Robert Silverberg: Leszáll az éj

Adószám: 10639487-2-01 MTB Rt sz.sz: 301070534
Az Avalon Kiadói Csoport tagja
Member of the Avalon Publishing Group

SWORD OF HONOUR- EGY JÁTÉK ANATÓMIÁJA.

EZ A ROVAT AZÉRT NEM KERÜL A JÁTÉKOK KÖRÉBE, MERT ITT MINDIG EGY JÁTÉK ELKÉSZÜLÉSÉRŐL, A FEJLESZTÉS ÉS FORGALMAZÁS NEHÉZSÉGEIRŐL ÍRUNK. TESSZÜK EZT AZÉRT, MERT NEM TITKOLT SZÁNDÉKUNK A TEHETSÉGES FIATALOKAT ÖSZTÖNÖZNI ARRA, HOGY JÁTÉKKÉSZÍTÉSSEL (IS) FOGLALKOZZANAK, HOGY BETÖRHESSENEK EGY NAGYON IS KEMÉNY ÉS VERSENYORIENTÁLT PIACRA. A FORGALMAZÁSBAN A GURU IS SZEREPET VÁLLAL SEGÍTVE EZZEL AZ IGAZÁN SZINVONALAS SZOFTVEREKET. MOST HARSÁNYI GÁBORRAL KÉSZÍTETTÜNK INTERJÚT, A SWORD OF HONOUR PROGRAMOZÓJÁVAL, AKI SVÉDORSZÁGBAN ÉL.

- Mióta van géped, és mióta foglalkozol programozással?

- Számítógéppel kb. 6 éve foglalkozom, az utóbbi 4 évben Amiga-val. Programozói "pályámat" Spectrumon kezdtem, majd Commodore 64-esen folytattam. Később áttértem Amiga-ra, amin elkezdhettem első játékomat: a Sword of Honour-t.

- Szerinted szükséges volt ez a négy év programozási tapasztalat a játék elkészítéséhez vagy kevesebb gyakorlattal is lehet jó játékot írni?

- 3 évvel ezelőtt kezdtem neki a játéknak. Akkor azt hittem hogy, elég tapasztalt vagyok, de ma már tudom tévedtem. Csak most érzem magam eléggé tapasztaltnak ahhoz, hogy a következő játékomat profi módon tudjam elkészíteni.

- Mondanál néhány szót a készülő játékról?

- Még csak tervezőasztalon létezik a játék, úgyhogy semmi sem száz százalék egyelőre. Nagyvonalakban egy újabb verekedős játékról van szó, melynek főhőse megegyezik a Sword of Honourban lévővel.

- Megérte-e a programozást választanod, hiszen három évi munka elég sok...

- Nem bántam meg, hogy a programozást választottam. Minden kezdet nehéz, és ezzel tisztában voltam kezdettől fogva. A jövőben sokkal gyorsabban fognak játékaink (hiszen nem egyedül dolgozom) elkészülni. Egyrészt azért mert sokkal több rutinnal rendelkezem, mint 3 évvel ezelőtt, másrészt több időm lesz, miután befejezem tanulmányaimat. Mellesleg néhány apró részletet én rajzoltam a játékban, úgyhogy nem csak programozással foglalkozom.

- Hány ember ideális egy olyan játék elkészítéséhez, mint a Sword of Honour?

- 3-4 ember ideális, mivel több csak zavarja egymást a munkában. Elképzelhető, hogy kevesebben is elboldogulnának egy Sword of Honour méretű játékkal de csak nagyon sok munka árán. Természetesen amikor 3-4 emberről beszélek, akkor magára a programozó teamra gondolok, tehát a coder-ra, grafikusra és zenészre. Mi hármasban dolgoztunk Mathias Fridh a zenét, a hangeffektusokat készítette, Jack Dworznik a grafikát és én pedig a programot.

- Mikor kerültél ki Svédországba, és hogyan kapcsolódtál be egy ilyen játék elkészítésébe? Amikor készült, tudtátok-e már, hogy eladható lesz?

- Hat éve élek Svédországban és szinte rögtön elkezdtem a számítógépek utáni érdeklődni. Véletlenek sorozata vezetett oda, hogy egy játék megírásába fogtam. Mathias-szal egy osztályba jártam egy pár évig, általa ismerekedtem meg Jack-kal.



Eleinte szó sem volt arról, hogy komolyan játékkészítéssel foglalkozzunk, ez csak később jött, miután megismertem Jack-ot és nagyon megtetszettek a rajzai és animációi. Ezekután elutaztunk Londonba és az ECTS-en kapcsolatba léptünk több programterjesztő céggel. Sokan mutattak érdeklődést, de komolyabb ajánlat csak néhány akadt. Az OCEAN cég például kevésnek találta a preview-t amit magunkal vittünk, míg a PSYGNOSIS nem volt hajlandó kiadni egy játékot amiben, nincs képernyőscroll. Végül a UBI Soft-al kötöttünk szerződést, de sajnos ebből nem lett túl hosszú életű együttműködés. Túl sok változtatást követeltek és a kommunikáció is eléggé nehezen működött köztünk. Egy levélváltás 2 hétig tartott ami lehetetlenné tette, hogy gyorsan dolgozzunk. Végül is egy Dynafield Systems Int. nevű svéd cég segítségével került piacra a játékunk, a Prestige-en keresztül a DMI forgalmazásában.

- Mik a javaslataid a kezdő programozóknak, illetve azoknak, akik most kezdenek bele egy játék elkészítésébe?

- Azt javaslom, hogy jó előre tervezzék meg az egész játékot, olyan részletesen ahogy csak tudják és próbálják meg magukat tartani az eredeti tervhez amennyire csak lehet. Készítsenek egy látványos preview-t ami bemutatja a játék lényegét. Ezután következik a nagy vadászat érdeklődők után. Ha szerződésre kerül a sor fontos, hogy minden részletet alaposan átnézzenek. A határidő betartása a legtöbb cégnek nagyon fontos, úgyhogy nem árt erre is odafigyelni, már a szerződés írásakor. Soha nem lehet tudni mi jön közbe...

A játék már forgalomba került, és elég jó értékeléseket kapott a külföldi lapoktól. A játékban nagyon jó a ninja mozgásának megoldása. A háttérgrafikák is részletesen kidolgozottak, a hangeffektek miatt sem kell szégyenkezni.

A tanulság mindenképpen az, hogy érdemes játék készítéssel foglalkozni. Azonban kiadó cégek nem az idei játékok szintjén elkészülő programokat fogadják szívesen, hanem a következő év nagy lehetőségeire csapnak le azonnal.

Harsányi Gáborral beszélgetett: Masell

Apró  hirdetés

Hirdess!

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (rózsaszín postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek. Bp. 1399, Pf. 701/ 765.

Megalakult a "Magyar AMOS Club" !!!

Ha érdekel a téma Te is csatlakozhatsz! Segítség kezdő felhasználóknak. "AMOS" jeligére a szerkesztőségbe.

Public Domain, Shareware !
Minden mennyiségben!

A GURU Team újdonsága :

Kész játékokat (AMIGA, PC) keresünk külföldi forgalmazás céljából. Ne bízd a programodat a véletlenre!
A GURU Team a szerkesztőség címén várja a jelentkezést.

Profik figyelem! Új garanciális AMIGA 3000T eladó!
Fagyas Gábor, Tel.: 137-14-34, 138-76-04

Eladó! GVP HD+8 11ms 52M Quantum SCSI winchester 2M rammal, 1100 K/s, 7 SCSI eszköz köthető rá (pl. CD-ROM), 16MHz-es GVP AT kártya, turbókártya opcionálisan.
Cím: Nagy Zoltán, 7628 Pécs, Bródy S. u. 33. Tel. (otthon): (72)-28-248 (munkahely): (72)-15-611/17-83 mell. (8-14h).

Amiga 500 V1.3, 1MB RAM, modulátor eladó. Érdeklődni: László József 147-1560/263 mellék (munkaidőben).

AMIGA TUNNING! 1MB CHIP, Boot-selector, Track-display, Multi-Leds, ROM 2.04 (4700), képdigi (C64/PC/A) és egyebek + alkatrészhegyek!
Tel.: 176-1352 Ary Balázs

Amiga 500 + bővítő + Action Replay 2 + 60 lemez + összes 576KByte + leírások. Mindez 44 ezerért.
Sas Sándor, 3377 Szihalom, Hunyadi 105. Tel.: 39/41-803

Különlegesen épített AMIGA 2000: IBM kompatibilis (386SX, 4MB RAM, IDE 2S, 1P, 1G, 120 MB winch., VGA kártya, az AMIGA oldal: GVP 68030 turbo, 210 MB SCSI winch., 4MB RAM, flickerfixer, Kick 1.3 és 2.0 kapcsolható. Kedvező áron eladó.
Tel.: napközben 117-1055
este 06-60-39193

A Demologiában bemutatott valamint sok egyéb demo, slideshow, music disc és lemezújság beszerezhető (egyelőre kizárólag Amigára).

SCOOPEX MO.
Pf: 701/103 1399 Budapest

A lemezes tájékoztatóhoz szükséges: válaszboríték, bélyeg valamint egy 3½-es lemez.

AMOS kézikönyv magyarul!

Decemberben megjelent az első magyar nyelvű kézikönyv a legújabb AMOS verziókról. A könyv 220 oldalon ismerteti az AMOS ismert és kevésbé ismert utasításait. A könyv ára a Kiadónál 475 Ft.
Érdeklődni lehet:
Arany Sándor Tiszaföldvár Őszőlő, Fő u. 64.
Tel.: Tiszaföldvár 307

Action Replay MK3+ 7900 Ft, Action Cartridge IV. 5500 Ft, Kickstart 2.05 5300 Ft, AT Bus Winchester 40 MB 29000 Ft, A500+ 1MB belső bővítő 7200 Ft.
Derko
1399 Budapest Pf 701/679



Hát ezt is megértük. Új év, új barátok, új kalandok, új GURU és persze régi Brazil, aki még mindig én vagyok, legalábbis azt hiszem. Miután öreg igazság, hogy semmi nem változik új év napján, kivéve talán a naptárt a falon meg az íróasztalomon, így biztosra vehetitek, hogy teljesen a régi maradtam. Sajnos, szerencsére, fúúújjj, éljen-éljen, hurrrrááá (a kívánt rész aláhúzandó). Illetve bocs, tévedtem. A GURU is változik, mint azt jól észre lehet venni a vastagságán. Érdekes, hogy ezt senki sem reklamálta hosszú oldalakon keresztül. Ez jó, ez tetszik nekem. Mellesleg kaptunk megint néhány levelet. Gondolom, mindenkit eszméletlenül nagyon és fokozottan érdekel. Nem baj, azért néhányat megosztok veletek, ami még a múlt évről maradt rám.

Nagyon pozitív kritika

Hello GURU (gürü) Team! Vágjunk rögtön a közepébe. Szóval az újság egyszerűen szuper (csak a fekete-fehér részeket lehetett volna kihagyni) csodálatos... stb. Áradozhatnék még az újságról, de nem teszem mert elfogytak a jó jelzőim. A játékleírások jók (príma) csak kár, hogy egyik sincs meg (zárójelbe téve). Az ár elfogadható, na és micsoda öröm lapozgatni. Összefoglalva egy szuper, jó minőségű lapot nyertünk. (Farkas Ervin, Pécs)

Nem tudtam megállni, hogy az új évet ne egy ilyen levéllel kezdjem (mondtam, hogy nem változok). Persze itt néhány dolgot azért nem értek. Miért kellene a fekete-fehér oldalakat kihagyni? Na jó, értem a célzást, hiszen a levelezés is itt van, de ezen kívül található még néhány érdekes mondat ezeken a lapokon is. És ha nem lennének benne, akkor mi lenne az árral? Biztos nem az "elfogadható" kategóriába tartoznánk. Egyébként várom felvilágosító leveledet arról, hogy mi a ménkű az a gürü! Iszonyatos kutatómunkába kezdtünk, de még nem sikerült semmi nyomot találni. Cserébe küldök majd jó jelzőket, mint pl. fenomenális, isteni, brazilos (hmmm!!!), stb.

Nem nagyon pozitív kritika

Hi Brazil! Egy kis kritikát fogsz hallani, Kezdem a jóval, mert még megelégelnéd levelem és rosszabb sorsra jutna, mint ami élete rendeltetése volna. Az elkövetkező betűk nagy része a 4.-es számról fog szólni. Az ECTS beszámolótok rohadtjóvót 6 oldal info, azért néhány cégről többet is írhattatok volna (pl. Lucasfilm, stb), tudom, hogy biztos nem a ti hibátok ha rajtatok múlna ... stb ... *(Nem én pontoztam ki! Gergő barátunk ért hozzá! - Brazil)* Olvastad már a GURU 4-et, Brazil? Akkor biztos észrevetted, hogy nem kellett volna rárakni a szövegre a képet (7. oldal). A játékleírásokról is mesélek, hátha elgondolkoztok és változtattok a hozzáállásotokon! A játékok nagy részéhez szinte csak annyit regéltek, hogy zökkenőmentesen kezdhessük a játékot, ismerjük az alapvető kezelési utasítások egy részét. Egy kicsit jobban bele kéne merülnötök a játékokba és nem sajnálni rájuk az oldalakat. Persze vannak ilyen leírásotok is tudom, de azért leírtam. Bye. (Kovács Gergő, Budapest) Ui: levelem minden egyes betűjéért és azok komplex jelentéséért vállalom a felelősséget.

Na tessék. Most akkor mi van a játékleírásokkal? Jók vagy rosszak? Igen! Maradjunk talán ennyiben. Nézzük pl. a 4-es GURU-t egy picit, a játékleírások miatt. Teljes leírás volt a Roger Rabbitról, a Police Quest III-ról (5 oldal), a Falcon 3.0-ról (1. rész). Ezenkívül 2 (kettő) oldal a Vikingről, a Basket Playoff-ról, hogy a többit ne is említsem. Egyébként pedig miért jó az, ha mindent megcsinál valaki helyetted? Egy játékban az (is) a jó, hogy kiismered, megfejted, megutálod, megszereted, beleőrülsz, stb. Ha kész valamit akarsz, akkor sokkal jobb, ha inkább elmész mondjuk egy moziba. Bár a leírások ott is elég szegényesek.

NKL(S), azaz Nem Küldünk Leírást (Sem)

Tisztelt szerkesztőség! Kérem ha lehetőség van rá, küldjék el nekem az Autodesk Animátor című prg. leírását (kezelési utasítását). Előre is köszönöm. (Tóth Attila, Budapest)

Nincs lehetőség. Leírtam már ezerszer, most leírom ezeregyedszer, nagybetűkkel, hogy NEM FOGLALKOZUNK KALÓZ ANYAGOKKAL. A GURU keretein belül nem működik sem programküldő/másoló/törő sem leírásfénymásoló szolgálat. Mi nem ebből kívánunk megélni, mi újságot írunk. Mára erről ennyit, de fogadni mernék, hogy ilyen és ehhez hasonló levelek azért még boldogítanak majd minket.

Egy eltévedt levél

Drága GURU! Születésnapom alkalmából szeretnék egy Amiga 500-ast. A jelentkezőket küldjék vagy írjanak. (Szabados Szabolcs, Budapest)

Leveleden először meglepődtem, hiszen eddig nem tudtam, hogy a Télapót újabban GURU-nak hívják. No de sebaj (gondoltam), mindent az olvasóért, és menten elkezdtem összepakolni saját gépemet (nagyon jószívű vagyok), ami ugyan 500+, de reménykedtem hátha mégis jó lesz. Ekkor megjelent Shy apó (szintén nem Mikulás) és megkérdezte, hogy mit is teszek éppen. Erre elmondtam neki, hogy mit kértél tőlünk. Bár ne tettem volna! Shy ugyanis iszonyatos módon felháborodott azon, hogy miért én és nem ő küldi el a gépét (ő is jószívű nagyon). Mondanom sem kell, mekkora veszekedés lett ebből közöttünk. A nagy ordibálásra és az elhangzott súlyos becsületsértésekre a többiek is felfigyeltek, majd megtudva annak okát, rögtön ők is vitába szálltak (mert ők is jószívűek), hiszen mindenki a saját gépét akarta elküldeni neked. Bear (aki jó ötleteiről ismert) felvetette, hogy talán küldjük el a szerkesztőség 3000-ét. Erre mindenki megnyugodott, hogy hát persze, ez jó ötlet. Szépen nekiálltunk összecsomagolni a gépet és már majdnem készen is voltunk, amikor Masellnek (aki mindig nagyon alapos) eszébe jutott, hogy te 500-ast és nem 3000-est kértél. Hopp, ez baj! Nagy szomorúság lett úrrá rajtunk, mert nem tudtuk, mit kéne csinálnunk. Az már biztossá vált, hogy nem tudunk megegyezni egymással, és az mégsem lehet, hogy öt vagy több gépet küldjünk neked, amikor te csak egyet kértél. Szerencsére eszembe jutott, hogy az újságban le lehetne közölni ezt a kérést. Lett erre nagy öröm és vigasság, mindenki megelégedetten dőlt hátra, lám-lám mégiscsak megoldódik a probléma. És most íme, itt a kérésed a GURU lapjain leközölve. A címedet csak azért nem írtam ide, mert nem akarom, hogy olyan sokan zaklassanak. Kérnék mindenkit, hogy a GURU címére lesz szíves elküldeni ajándékát, majd mi kézbesítjük azt.

Levél külhonból

Tisztelt szerkesztőség! Átlátogatva Szegedre megszereztem a GURU 4-es és 5-ös számát. Szeretném megrendelni Önöktől a GURU összes előbbi számát. Egyedüli probléma csak az lehet, hogy én nem Magyarországról, hanem Jugoszláviából vagyok. Kérem önöket ha csak egy mód van rá, akkor tegyék lehetővé, hogy megkaphassam a GURU-t. Sajnos Magyarországon nincs ismerősöm akihez bírnák küldeni a GURU-t, úgyhogy egyedüli megoldás, hogy Jugoszláviába elküldjék. Nem probléma az ár, amennyi lesz lesz, csak tájékoztassanak hogyan juttassam a pénzt Önökhöz. A GURU 4-es számában írtak az Amiga C Encyklopedia műről, és azt is írták, hogy az ezt a művet tartalmazó Fish lemezeket meg lehet rendelni az Önök címén. Úgyszintén még érdekelne a GadToolsBox 1.4, amiről az 5-ös számban írtak, és a 731-es számú Fish lemezen található meg. Meg szeretném szerezni ezeket a lemezeket, de sajnos Jugoszláviában nincs erre lehetőségem. Önök az utolsó reményem, hogy megkaphatom ezeket a lemezeket. Ha van lehetőségük akkor kérem ezeket a lemezeket is küldjék el. Kérem tájékoztassanak az árról és hogy hogyan juttassam el a pénzt Önökhöz. Meg szeretném szerezni a Lattice C v5.10b csak sajnos itthon erre nincs lehetőségem. Tudnak-e segíteni? Szeretnék előfizetni a GURU-ra, csak nem tudom, hogy van e lehetőség. Kérem tájékoztassanak, hogy bírok-e és a körülményekről. Remélem, hogy ez a levelem nem kerül a szemétbe csak azért, mert a határ téves oldaláról jelentkezek. És remélem, hogy ez nem lesz akadály, hogy segítsenek rajtam. (Mánity Gábor, Subotica, Jugoszlávia)

Kedves Gábor! A határnak számunkra NINCS téves oldala, és ezt minden külföldi olvasónknak üzenem lakóhelyre és származásra való tekintet nélkül. Így utólag is, de szeretnék még Boldog és főképpen BÉKÉS új évet kívánni minden határontúli olvasónknak, mindannyiunk nevében!

Hoppá! Vége az oldalnak (hiába mondom Bearnak, hogy lehetne kisebb betűkkel is szedni), így most kénytelen leszek beszüntetni magam egy hónapra. Na jó, egyszer én is tehetek jót veletek. Hát akkor a vérfagyasztó viszontlátásra ürítem most kétliteres söröskorsómat (glugglug) és kívánok mindenkinek rettenetes jó éjszakát.

Brazil

Lemez helyett kábel!

Melyik a három közül? Norton Link? FastlinX? LapLink Pro?

Hi emberek!

Kezdjük egy kis Hardware-rel. A soros kábel receptje: Végy két csatlakozót 9 vagy 25 pólusút. Végy még madzagot is hozzá, de eleget. Vedd a pákád és forrassz.

9	25	25	9	
5	7	- 7	5	Föld - Föld
3	2	- 3	2	Adat ki - Adat be
7	4	- 5	8	Adás kérés - Vételkészség nyugtázó
6	6	- 20	4	Adatkommunikációs berendezés készenléti jel - Adatterminál készenléti jel
2	3	- 2	3	Adat be - Adat ki
8	5	- 4	7	Vételkészség nyugtázó - Adás kérés
4	20	- 6	6	Adatterminál készenléti jel - Adatkommunikációs berendezés készenléti jel

A párhuzamos kábel receptje. Ehhez már több pénz kell, ezért először is vedd elő a fazekat és addig üsd egy fakanállal, míg nem ad neked valaki pénzt, hogy végy egy párhuzamos kábelt. Ha megvetted, akkor már csak egy kis átalakítás van hátra. Amit most közlök, az jó az fx-hez is és az llp-hez is.

25 25	25 25
2 - 15	15 - 2
3 - 13	13 - 3
4 - 12	12 - 4
5 - 10	10 - 5
6 - 11	11 - 6
	25 - 25

Idáig közös az összekötés. Ami ezután jön, az már az fx-nek nem kell, de nem is zavarja. Tehát jó, ha megcsináljátok.

1	- 1
14	- 14
16	- 16
17	- 17

Ennyit a hardware-ről. Jöhet a software.

A Nortonnal kezdjük, jó? A **Norton Commander**-től már megszokott lassúság jellemzi ezt a funkciót is. A bekapcsolás remélem mindenkinek megy, ha nem: F9, r vagy l, k, jé itt egy ablak. Egyik gép Master, másik Slave, Com1, vagy Com2 ti tudjátok hova dugtátok /még rímel is/ a madzagot. Turbo mode kell. Uzsgyi a Link, majd az Enter. Ha bekapcsoltátok, akkor érdekes mód az egyik ablak a másik gép hard disk-jét ábrázolja. Minden funkció ugyanúgy működik, mint normál esetben, csak egetrengetően lassan.
Előny a többivel szemben: megszokott kezelési módok.
Hátrány: lassú, Directory-t nem másol át, csak a master oldal léphet ki a linkből.

FastlinX

Menü: *Split Screen Mode* - Itt jöhet létre a két gép közötti adatforgalom. Hasonlóan néz ki, mint a Norton. Ugyanúgy két ablak, az egyik a server winchester, a másik a remote /itt fogadó/ winyó. A másik gépen ilyenkor csak azt látjuk, hogy a server gép éppen mit csinál. Bármelyik billentyű lenyomása vezérlésátvételt eredményez. Az F* billentyűkre vannak rakva a különböző funkciók: Make dir, Copy, stb. Mindegyik egyértelmű. Az egyetlen megemlítendő, az F9 - *Option:* Mindenféle bigyókat állíthatunk be itt. Első menüje: *Date Compare* - Dátum összehasonlítás. Választási lehetőség: *Force copy without comparing dates* - Másolás dátumhasonlítás nélkül. Tehát, ha mindkét gépen megvan egy ugyanolyan nevű, hosszúságú és dátumú file, akkor megkérdezi, hogy felülírja-e. Ha a másik funkciót választjuk - *Copy only newer files* -, akkor az ugyanolyan adatú file-okat nem másolja át. A következő opció a *Dirctories.* Itt három lehetőség közül választhatunk: -Do not copy subdirectories- Nem másol alkönyvtárakat. -Copy all subdirectories- Minden alkönyvtárat átmásol. Ha a másik gépen nem létezik, akkor létrehozza. -Copy only subdirectories that exist- Csak azokat az alkönyvtárakat másolja át, melyek léteznek a remote gépen. *Sort by:* Ez az opció is ismerős a Norton-ból, csak itt több lehetőségünk van. Sorban fentről lefelé haladva írom a jelentésüket: Névszerint a-tól z-ig, Névszerint z-től a-ig, Kiterjesztés szerint a-tól z-ig, Kiterjesztés szerint z-től a-ig, Méret alpján legkisebbtől legnagyobbig, Méret alapján legnagyobbtól legkisebbig, Dátum szerint régebbitől újabbig, Dátum szerint újabbtól régebbiig, Nincs szortírozás. *Prompt Mode* - Itt állíthatjuk be, hogy adatátvitel közben mikért szóljon a program. Fentről lefelé haladva az értelmük: Semmiért, akkor ha aldirectory-t kell csinálni, ha felül kell írni valamit, minden egyes küldésnél jelezzen. *Local/Remote* - Azt lehet beállítani, hogy gépek között másolunk-e, vagy csak a saját gépünkön másolgatunk: Remote Copy - másik géppel kapcsolat, Local Copy - Saját gépen másolás. *Fake if Mode* - Ötletes egy üzemmód, kezdőknek melegen ajánlom. Mindent ugyanúgy csinál mint normál üzemmódban, de nem hajtja végre az átvitelt. Így mindenki könnyen elsajátíthatja a program kezelését, anélkül, hogy éveket töltene a számítógép előtt. Egy fontos dolog: **a DEL parancsot végrehajtja itt is!!!** No. A főmenü almenüjének F9-es almenüjéből már csak három opció marad: *Exclude* - kivétel, az itt megadott file-okat nem másolja át. *Cutoff date* - Ennél a dátumnál korábban készült file-ok nem kerülnek másolásra. *Time* - Ennél az időnél korábban készült file-ok nem másolandók.

Configuration: *Port List* - Ide írhatjuk be azt, hogy min keresztül akarunk kommunikálni. Alapban LPT*,COM*. *Baud Rate* - Átviteli sebesség. Alapban AUTO, de választható 115200-tól 9600-ig. *Error Checking Mode* - Hibaellenőrzés: AUTO /Alap/, Use Checksum Only /a lehetséges legnagyobb átviteli sebesség, de nem a legbiztonságosabb/, Use CRC Only /A legbiztonságosabb, de nem a leggyorsabb/ *Operating Speed* - Működési sebesség: lassú, normál, turbó. *Default Mode* - Az indításkor melyik ablakba lépjen a program: Split Screen Mode, Form Mode, Command Mode, Main menu.

Upload: A programozók egy fantasztikus ötlete az, hogy nem kell lemez a program másolásához. Két gépet összekötünk, majd amelyiken megtalálhtó az fx, azon elindítjuk. Bemegyünk az Upload menübe, majd kiválasztjuk, hogy a remote gép COM1/COM2-jébe dugtuk a kábelt. Ezalatt a másik gépen begépeljük a következőket:

MODE COM*:2400,n,8,1,p
CTTY COM*

Majd azt tapasztaljuk, hogy a program fél perc alatt áttölti és elindítja magát a másik gépen. Ha valamilyen hiba miatt nem sikerül a művelet, akkor ellenőrizd a vezetéket, hogy jó e. Ha jó, akkor még egy hiba lehet, hogy a ,p nem minden dos verziónál kell.

Ami lemaradt, az a következő számban ígérem benne lesz. Sziasztok



Molnár Károly

Assembly programozás

Boomby & Mc.Master rovata

Örömmel fogadtuk, hogy megérkeztek az első (levél) fecskék. őszintén szólva a rovatunkban eddig megjelent rutinokat "vitaindítónak" szántuk, mondván, hogy kérdéseitekkel megkerestek minket.

A levelekből kitűnik, hogy alapvető gondot okoz a megfelelő szakirodalom beszerzése. A következő könyveket ajánlhatjuk Nektek: AMIGA Hardware (Reference) Manual, AMIGA Intern és a 68000 Processzor Assembly Nyelvű Programozása (ez megjelent magyar nyelven is a Novotrade gondozásában). Az utóbbi beszerzése nem jelenthet problémát. Az első kettő megvásárolható a Bécsi út túlsó végén (a Hardware Manual-ért potom 700 schillinget kérnek!), de széles körben fellelhetők fénymásolt példányok is.

Mindenképpen ajánljuk a "sajtó" programozással foglalkozó rovatainak böngészését (pl.: a lemezes GURU Coder Suli rovata). Legfőképpen pedig keressetek fel valamilyen gócpontot (klubot), mert contact-ok nélkül nagyon rögös az út!

Más. Felmerült az Amiga család tagjainak egymás közti kompatibilitási kérdése. Amit erről code szinten el lehet mondani: ha játékot írsz, nem feltétlenül fontos a rendszerbarát code (hacsak nem akarod azt, hogy egy nagyobb gépen is fusson a proggy), de utility proggy írásánál a rendszer barátjának kell lenned. A teljesen rendszerbarát programok futnak pl. az Amiga 4000-esen is.

Kértétek továbbá azt, hogy az eddig leközölt grafikus rutinok alapjaként szereplő (a GURU 92/3-as számában levő) grafikus képernyő-megnyitás egy rendszerbarát verzióját tegyük közzé, bővebb kommentár kíséretével.

A forráslista első két sorában definiált konstansok a képernyő méretére vonatkoznak (ezek csak a fordítás során szükségesek). A rutin hívásakor a regiszterek elmentése után a rendszertől "elkér" annyi chip memóriát, amennyi a copper listához és a képernyőhöz szükséges. (Itt kérésetekre egy kis magyarázat: az Amiga grafikus segédprocesszorát vezérlő utasítások sora a copper lista. Többet róla a jelen copper lista ismertetésénél, illetve pl. a lemezes GURU Coder suli rovatában.) Ehhez meghívja az Allocmem rutint és a kapott memoria kezdőcímét elteszi a "mem" nevű memóriaregiszterbe.
A copper-listába beírja a képernyő kezdőcímét (a "hely" címkéhez), majd a copperlistát átmásolja a megkapott chip ramba és törli a képernyőt. Elindítja az új copper listát, majd addig vár, míg meg nem nyomjuk a bal egérgombot. Ha ezt megtesszük, akkor visszakéri a rendszertől a régi copper listát és aktivizálja azt. A rendszertől elkért memóriát visszaadja (ehhez felhasználja a Freemem rutint), majd a regiszterek visszaírása után érzékeny búcsút vesz tőlünk és visszaadja a vezérlést a rendszernek.
A copper-listáról: word-párokból áll. Az első word határozza meg az utasítást, melyből három fajta van: raszter pozícióra várás, értékadás és ugrás (a gyakorlatban legtöbbször csak az első kettőt szokták használni). Ha az első word páros (0. bitje=0), akkor értékadás, ha páratlan, akkor raszter pozíció várás utasítást hajt végre a grafikus processzor.
Jelen esetben a copper-lista első sorában levő word-pár első word-je páros, így értékadó utasítást hajt végre. Ilyenkor az első word által meghatározott regiszterbe mozgatja a második word tartalmát (tehát a $100-as regiszterbe $0000-át ír). Jelen esetben ez annyit jelent, hogy a képernyő kikapcsolt állapotba kerül.

A következő 8 word-pár is értékadás. Közülük pl. az első a $180-as regiszternek ad $f00 értéket (Ő a 0. színregiszter és most "piros" adatot kapott). Majd utánuk jön egy olyan word-pár, ahol az első word értéke $3011, azaz páratlan, tehát raszter pozícióra várás. Ilyenkor az első word felső nyolc bitje határozza meg a sor, az alsó nyolc bitje az oszlop sorszámát (tehát itt a $30 rasztersor legelejére várunk). Amikor a monitoron a képet előállító elektronsugár eléri ezt a pozíciót, akkor kezdi végrehajtani a grafikus processzor a következő copper utasítást. A $100-as regiszterben állítja be a képernyő felbontást (lo-res), a bitplane-k számát (egy).
A következő fontosabb regiszter beállítás a "hely" nevű címkénél van. Itt a $e0 és $e2 regiszterekben lehet beállítani az első bitplane kezdőcímét úgy, hogy a kezdőcím felső 16 bitjét a $e0, alsó 16 bitjét a $e2 regiszterekbe írjuk (a rutin elején épp ez történik).
Ezután még két színbeállítás történik rasztersorra várással fűszerezve, majd a $f8-as rasztersort elérve kikapcsoljuk a képernyőt (ekkor elértük a 200-as függőleges felbontást).
A rutinban szereplő copper-regiszterek címei relatívak, a memóriában a $dff000-ás kezdőcímtől találhatók meg (pl: $180-as regiszter abszolút címe $dff180). Bővebb leírásukra itt nincs mód, de a fent említett irodalom kimerítően (bitről-bitre) ismerteti őket.

```
szel=1*320 ;planeszam*kepszelesseg (pixel)
magas=200 ;kep magassaga (ez is pixelben)

p:      movem.l d0-d7/a0-a6,-(a7)

        move.l  #szel*magas/8+pic-coplst,d0
        moveq   #2,d1           ;1=fast, 2=chip
        move.l  4.w,a6          ;baziska
        jsr     -198(a6)        ;Allocmem
        lea     mem(pc),a1
        move.l  d0,(a1)         ;memoriacim
        move.l  d0,a1
        beq     rossz   ;sajnos elfogyott

        lea     hely+2(pc),a2   ;ide kell a
        add.l   #pic-coplst,d0 ;pic kezdocime

        move.w  d0,4(a2)
        swap    d0
        move.w  d0,(a2)
        move.w  #(pic-coplst)/2-1,d0 ;terulet
        lea     coplst(pc),a0
tra:    move.w  (a0)+,(a1)+
        dbf     d0,tra ;atmasolja chip-ramba

        move.w  #szel*magas/32-1,d0
cikl:   clr.l   (a1)+
        dbf     d0,cik  ;kepernyo torlese

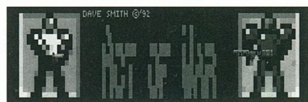
        move.l  mem(pc),d0
        move.l  d0,$dff080      ;uj copper start
mou:    btst    #6,$bfe001      ;bal egergomb
        bne.s   mou
veg:    move.l  4.w,a6          ;baziska
        lea     gralib(pc),a1
        jsr     -408(a6)
        move.l  d0,a0
        move.l  $26(a0),$dff080 ;regi coplst
        move.l  mem(pc),a1  ;itt voltunk
        move.l  #szel*magas/8+pic-coplst,d0
        move.l  4.w,a6
        jsr     -210(a6) ;visszaadjuk neki
rossz:  movem.l (a7)+,d0-d7/a0-a6
        rts             ;viszlat
;---------------------------------------------
gralib: dc.b "graphics.library",0
        even
mem:    dc.l    0
;---------------------------------------------
coplst: dc.w    $0100,$0000
        dc.w    $0180,$0f00,$0182,$0888
        dc.w    $008e,$3000,$0090,$30ff
        dc.w    $0092,$0030,$0094,$00c8
        dc.w    $0108,$0000,$010a,$0000
        dc.w    $3011,$fffe,$0100,$1200
        dc.w    $0102,$0000,$0104,$0000
hely:   dc.w    $00e0,$0000,$00e2,$0000
        dc.w    $8011,$fffe,$0180,$0fff
        dc.w    $e011,$fffe,$0180,$00f0
        dc.w    $f811,$fffe,$0100,$0000
        dc.l    $ffffffe
;---------------------------------------------
```



MÁGIKUS LAPOK

Üdvözlök minden olvasót!

Remélem sokan kaptatok vagy adtatok gyanúsan papírszagú, kockáktól csörgő ajándékot az ünnepek alatt. Én meg holmi "gyanúsan levél alakú levelekre" vártam, de azok csak nem érkeztek. Így önkezdeményezésből mással töltöm ki e három oldalt. Először a folytatással, az előző cikkem varázslásról szóló részéhez. Érdekességként említem meg, hogy vannak olyan erős mágikus varázslatok, amik még egy kiégett vagy kitörlődött "fiók" (maradjunk ennél az elnevezésnél) tartalmát is vissza tudják állítani. Ezeket ugyan nem Diskdoctor V1.XY-nak nevezik, de kb. annyit érnek. A mágiával varázslók kezdeti varázslatainak száma, és az hogy kell-e rájuk varázslat-tanulás %-ot (PHB 16. intelligencia táblázat) dobni, a DM-re tartozik. Könyvében erre több lehetséges szabályt írnak (DMG 41-42), ő dönt, hogy melyiket használja. Ezekről a játékosoknak elég annyit tudni, hogy vagy keveset, de biztosan, vagy bő tucatnyit, darabonként tanulás %-ot dobálva. Ha valamelyik varázslatot nem sikerült megtanulni, azzal csak a következő szintlépés után próbálkozhattok újra. A használható varázslatokra vonatkozó egyik megkötés a legfelső varázslatszintet mutatja meg, a karakter aktuális alaptulajdonság-értéke alapján. Mégha a karakter szintje engedné is, hogy e fölötti varázslatszinteket használjon, mivel az alaptulajdonsága nem elégséges, így lemondhat róluk. Egyetlen lehetősége, hogy a szükséges alaptulajdonságát megnöveltesse. És ez általában újabb kalandot jelent. A mágiát használók e megkötést a PHB 16. oldalán, az intelligencia táblázatból kapják meg. A papi varázslókra vonatkozó megkötés a PHB 33. oldalán, a karakterszintenkénti varázslat eloszlás táblázatnál található. Ezek a megkötések nem túl kritikusak, és felesleges aggódni miattuk, a jövő zenéje mikor a hatásuk érezhetővé válik. Mert: a legalacsonyabb intelligencia értékkel (=9) indítható mágus a 4. varázsszintnél magasabbat nem tudja használni, tehát a 9. karakterszint elérésekor találkozik először a problémával, hogy az 5. varázsszintet már nem tudja használni. Ahogy nagyobb szintet ér el, neki csak az 1-4. varázsszintű memorizálható varázslatok száma nő. Az alvarázslóknak ez kevésbé okoz gondot. Egyrészt, mert az osztályuk miatt kevesebb varázslatszinthez kapnak hozzáférést, és azokhoz sem 1. szintükként. Másrészt az alvarázslóknak magasabbak az alaptulajdonsági minimumértékeik, pl.a dalnok intelligenciája minimum 13. kell hogy legyen. Teljesen opcionális szabály a PHB 17. "varázsszintenként ismerhető varázslatok maximális száma". Ez ha használják, tovább szűkíti a mágiahasználók számára a memorizáláshoz kiválasztható varázslatok széleskörűségét. Az új varázslatok kifejlesztése viszont a megszokott, általánosan ismert varázslatok unalmán segít. Ez karakterszinttől függetlenül minden varázslónak jár, kivéve az alvarázslókat, akik csak azt tudják használni, amit készen kapnak meg. Érthető megkötés, hogy a varázsló csak olyan varázsszinten fejleszthet, amit már képes használni, és csak újnak számító varázslatot. E téren a mágiaspecialistáknak komoly előnyük van. Annak megítélése, hogy a játékos kiötölt új varázslata hányadik varázslatszintre való, szerencsére a DM dolga. Egyébként a játékosok nagyon jól elképzelnének bármilyen erős új varázslatot arra a szintre, amit épp ismernek, és robbantgatnák az 1.-szintű tripla fájrboll-t... Néhány olvasó biztos úgy gondolja, hogy ha lehet varázslatot fejleszteni, akkor egy varázslónak arany lesz az élete. Hiszen ha léteznek olyan varázslatok amelyekkel anyagot lehet átalakítani, akkor semmi akadálya egy olyan varázslatnak amely értéktelen dolgot, pl: szemetet vagy földet arannyá, kavicsot gyémánttá alakít. És itt lép be a játékba egy keveseknek nyilvánvaló dolog. A varázsló felelőssége. Halandók, akik igényeikhez hajlíthatnák a világot? Igen, tönkretehetnék a világot ha nem lennének felelősek erőikért. A mágikus varázslók talán elég intelligensek ehhez. A papi hatalommal rendelkezőkre figyelnek az istenek. Az alvarázslók kevesek az ilyen cselekvéshez. A játék sokat bíz a játékosok ítélőképességére. De ha az nem megfelelő, akkor a DM lép közbe, hogy egy elővigyázatlan játékos karakterével ne borítsa fel a játékvilágot. Egy átalakításmágia specialista pl: tisztába lehet vele: hogyha minden megfelelő erejű társa arannyá alakítaná a szemétjét, saját magukkal szúrnának ki, mert az arany értéktelenné válna és valami újat kellene kitalálni a helyére. Így ő sem tesz ilyet. A papi varázslóknál ez még könnyebben megy, hiszen nekik istenük figyeli tetteiket, és ennek megfelelően jutalmaz hatalmat. A DM egy extrém erős varázslatot pl.: egyszerűen nem enged meg kifejleszteni, vagy használni. Egy erős, de néha megengedhető varázslat teljesítését olyan feltételhez köti, hogy ne vagy csak ritkán legyen érdemes használni a játékos számára is. Az olyan varázslatoknál amelyek szintjükhöz képest túl erősek, vagy még a legmagasabb szinthez is beilleszthetetlenek, két másik mód van a kompromisszumra. Az első a komponens rekvirálás. A varázslat csak akkor használható, ha valami megvan hozzá, amiből a karakternek kevés van vagy veszélyes szereznie. Ez lehet nagy halom pénz, értékes drágakő, a karakter kedvenc varázstárgya, stb. A másik mód, hogy a karakter belepróbálhat olyasmibe, ami nem az ő, hanem az istenek dolga lenne, de közben másodpercről másodpercre nő az esély, hogy valami történik vele. Még bele sem kezd de már megöregedett a teste, elhülyült az agya, ottragadt egy más létsíkban. Esetleg az történik vele, ami a Neuromancer deck-er főhősével a gombaméregtől. Az a fontos hogy a nagyot akaró karakternek komolyan le kelljen mondania valamiről. Valamit valamiért, nem? A Pszionicista, avagy Pszionikus. Ez a külön könyvben (Psionicist's Handbook vagy valami hasonló) kiadott, mentális erőt használó osztály a DARK SUN világot kivéve nem hivatalos, csak beépíthető része a játéknak. Azért említem, mert rengeteg téveszme és előítélet terjeng körülötte. Nem számít varázslónak, mivel sajátos képességeket használ, amelyekhez belső mentális erejét fogyasztja. Képességeinek rendszere eltér a varázslatokétól, de néhány varázstárgy és varázslat úgy hat rá mint a varázslókra. Ezeket a vele foglalkozó könyvben felsorolják. A pszionikussal azért akad sok DM-nak problémája, mert a képességei más mérce szerint vannak elosztva mint a hasonló erejű varázslatok. Vannak dolgok amik a varázslóknál a tizedik szint környékén kezdődnek, de egy pszionikusnál akár harmadik-negyedik szinten. És az bizony könnyen felrúghatja egy kaland bonyolultságát, ha az izzasztó problémákat az új fiú mindig megoldja egy kis homlokráncolással.



Ez a főcím sajnos, nem hiszen, hogy túl sok magyar amigásnak ismerős lenne. Egy AMOS-sal írt PD játékprogramé, amely szinte véletlenül akadt az egyik

hálózatról horogra. Köszönet érte Sonnevend Lőrincnek, hogy nem hagyta a névtelenség sötétjében maradni ezt az értékes stratégiai játékot, hanem a készítő buzdításának eleget téve megkezdte a terjesztését. Dave Smith készítette a programot, a tavalyi nyár alatt négy hónapot rááldozva az életéből, és előnyös ajánlata miatt másokat is rá tudott venni, hogy programjával foglalkozzanak. Ugyanis nem EGY játékot írt, hanem egy sokoldalú scenario editort, egy a scenarió-k futtatására szolgáló kerettel, és ez utóbbit PD-ként terjesztve reklámozza az editort. Buzgó emberek már több lemeznyi scenario-t is készítettek vele, ami még kedvezőbbé teszi a megvásárlását (5 font és az új update-ket is elküldi). Bár meg kell említenem, hogy a játék nem éppen hibamentes, szerencsére nem fagy, csak megbolondul és nehéz magához téríteni. A terjesztésben három scenario-t mellékel a keretprogrammal, és a hozzájuk tartozó leírást, amit legalább annyira élvezetes olvasni mint játszani velük. Emiatt most a doc. file-ok magyar fordítása jön, ami remélem kedvet hoz a játék megszerzésére is. A leírásban szereplő (zárójeles) szövegek részben a szerző, részben az én műveim.

A küldetések sorrendben:

INFORMANT: közepesen összetett. A vállalat egyik volt vezetője, bizonyos információknak a rivális vállalat kezére adását tervezi. Ezeknek az információknak a kiszivárgása teljes anyagi romlást és valószínűleg törvényi eljárást kezdeményezne legfelsőbb vezetői körökben. Mint a Támadó Osztag vezetőjének, az érintett információk pontos természetét nem fedték fel előtted, de régóta keringenek pletykák a vállalaton belüli etikátlan Biogenetikai kutatásokról. Küldetésed, hogy hatolj be a az informátor villájába, keresd meg, és végezz vele. Ellenállásra számíthatsz jól felszerelt biztonsági erőitől, és az áruló önmaga is szinte bizonyosan fel van fegyverezve (ezt nekem is elhiheted). Nem hibázhatsz!

Mivel ez az első küldetés, kapsz néhány tippet (máskor is).
- A törött ablakokon bemászhatsz.
- Néhány ellenséges csapategység előre meghatározott őrjáratokban mozog. A többi bárhol észreveheti és megtámadhatja OszTagjaidat (tehát Osztagod Tagjait).
- Nem ismert az informátor pontos tartózkodási helye, habár mindenütt ismerik gyávaságát...
- Mindig figyelj a robbanékony anyagokra! És óvatosabb légy már azzal a rakétavetővel!
- Soha ne utasítsd el a figyelmeztető jeleket!
- A Továbbfejlesztett Taktikai Harci Robotjaid (ATCD-k) kevésbé sérülékenyek mint az embereid, őket használd új területek felderítésére és fedezéknyújtásra, ha szükséges.
- Ellenséged tartogathat a számodra néhány piszkos trükköt!

Küldetésed az OszTagok elvesztésével, vagy az informátor megölésével ér véget. Két játékos üzemmódban az informátor csapatai nehézségi szinttől függetlenül 5600 Cr.-et kapnak új felszerelésre. A meglevő összeállítás a túl rohamos felfegyverkezésre utal. A robotportás lézerpisztolyt szorongat a nemtudommicsodájában és a munkarobotok lézerkonyhakéssel vannak felszerelve. De a túlerejük 3:1.

ESCAPE: Kemény dió (nagyon kemény! - fűzi hozzá a program írója, és valóban! Nagyon kemény fokozatban játszottam végig nagyon könnyen.) Az informátor sikeres kivégzése után, a visszavonulást fedező OszTagokból hármat foglyul ejtett a Bolygó Biztonságügyi Erő. A szokásos megvesztegetések ellenére, mindhármukat bűnösnek találták:
a.) Első Fokú Gyilkosság elkövetésben
b.) Betörésben és Behatolásban
c.) Robbantásban és Behatolásban
d.) Nyilvános helyen való PlazmaÁgyú viselésben
e.) Előre megfontolt szándékú gyilkosság vádjában
f.) Magánlaksértésben
g.) BBE Hivatalnok elégtelen összeggel való megvesztegetésének megkísérlésében
h.) BBE Hivatalnok anyjának a sértegetésében

Amint az az utolsó tárgyalás undorító természetétől várható volt, az érintetteket életfogytiglanra ítélték a rosszhírű Ördög Műbolygón, egy bolygókörüli börtönön. A börtön egy igazi műremek volt, 2156-ban lőtték fel mint bolygónkívüli Diák Elszállásoló Tervezetet. Azonban, a DET-t rövidesen elhagyták, miután észrevették, hogy egy előre nem látott tervezési hibából fakadóan, nincsenek konnektorok a hűtőszekrények üzemeltetéséhez. Minthogy a hűtőszekrény, a CD lejátszóval és a mikrohullámú sütővel együtt nélkülözhetetlen része egy felsőoktatott életének, a diákok ottlaktatása nyilvánvalóan lehetetlen. Az állomást 2181-ben átvette a BBE, ekkor még a belső tér leginkább egy második-világháborús német hadifogolytáborra emlékeztetett (vagy egy tipikus diák hálószobájára - írja a szerző, akinek soraiból egy mai angol benntlakó egyetemista életét ismerheted meg). Habár eredetileg a régi BBE hivatalnokokat képző tanfolyamához akarták használni, a 97%-os kiesési arány meggondolásra késztette az adminisztrációt. Így végül elhatározták, hogy megerösítik az állomást, kicsinosítják egy kicsit, és egy új, maximális biztonságú börtönt hoznak létre. Ezen a helyen találta magát a három OszTag. Undorító és kicsiny cellákba zárva, amik néhol még az eredeti diákbútorokat tartalmazták; a jövő kilátástalannak látszott. A börtön OLYAN visszataszító volt, még a falfesték szine is Britt Iskolai Megértéselősegítő Zöld. És mielőtt a WC ellátottságról kérdeznél, mit gondolsz mire van az a rács a cella sarkában? (Hallod, Nexus 6?) Azért, nem veszett el minden. Hicks őrmester becsempésztetett három kis darab plasztikot, miután sikeresen megvesztegette az űrrepülőgép utaskisérőnőjét a ... tehát, miután sikeresen megvesztegette az űrrepülőgép utaskisérőnőjét. Habár nem volt fegyvere (az utaskisérőnő vallomása szerint), felfigyelt rá, hogy az állomás őrei ismétlődő, mérhető őrjáratokban mozognak. Ha úgy tudná valahogy időzíteni az első robbanást, hogy azzal kiterítsen egy őrző robotot és egyben felnyissa a celláját... Gorman közlegénynek más volt a problémája. Az elfogatása alatt tanusított magatartása miatt (pl: h. - vádpont), a börtön maximális-biztonsági szárnyában helyezték el. Szerencséjére el tudott rejteni egy lézerkést a legutóbbi konyhai munkánál. De szerencsétlenségére, egy kicsiny cellába zárták Őrült Gyurival, aki rögvest esztelenül erőszakosan kezdett viselkedni. Jackson közlegény csak ült és várt a kiszabadulásra. Így, ha Hicks őrm. ki tud törni a cellájából, fegyvert szerez, kiengedi a bajtársait. Átteleportálnak egy közeli űrrepülőgépre, megölik a személyzetet és megsemmisítik az irányzószámítógépet egy gránáttal, még van esélyük...

Hozzáteendők:
- Ennek a küldetésnek az elején nem lehet fegyvereket vásárolni. Illetve lehet, de az OszTagokkal játszó játékos nevetséges pénzt kap és minden 1000 Cr-be kerül. Az őrökkel játszó viszont nagyon hatékony alapfelszerelést kap, és ha mégsem tartja meg, a 3400 Cr-jéből ak-

kor is vehet három tételt. Javaslom a három dezintegrátort (porból lettél, porrá leszel), ha valaki elég bunkó hozzá hogy ezt a küldetést őrökként játsza. Így mindössze annyi a teendője hogy az első körben elporlasztja Hicks-et. Ugye milyen bonyolult?

- Minden őr előre meghatározott útvonalon mozog (legalábbis egy játékos üzemmódban). Szerencsédre, mind hülyék (két játékos üzemmódban az ellenfeled az). Ha észrevesznek, támadnak. De ha nem látnak, hajlamosak megfeledkezni rólad.
- Az aranyszabály, hogy NE LÁTSZÓDJ! Ha kijutottál a celládból, minden ajtót tarts zárva, ez megmentheti az életedet.
- Létezik egy pletyka, miszerint a haditengerészek hallottak kitörési előkészületeidről (ez érthető is, hiszen oly sokáig voltak összezárva a rabokkal...), és megpróbálnak megállítani.
- Miután elbánt Örült Gyurival, Gorman közlegénynek valóban el kellett rejtőznie a cella egyik sarkában. Hogy miért? Próbálj csak nem elbújni! Ha a börtönfelügyelet gyilkosságot észlel, az elkövetőt gyorsan és erőszakosan lerendezik...
- Szintén a börtönláncon hallható hogy a közelben lebeg egy fegyvertároló, ami nincs összekötve az állomással. Ha egy OszTag oda tud jutni és kifosztja az ott található két halott rabot (akiket a meghibásodott teleport ejtett csapdába és ott éhenhaltak, de ne higgy a kisértethisótriákban, menj nyugodtan), sokkal jobban felszerelve oldhatja meg azon problémákat amikkel szembesül.
- Amint az ürrepülőgépen vagy, már csak az orrban elfelyezkedő számítógépet kell megsemmisíteni a küldetés teljesüléséhez. Ez engedélyezi az OszTagnak, hogy kézzel irányíthasson. Ezért tartogass egy robbantásnyi stuff-ot biztos helyen, kelleni fog.
- A küldetés teljesítéséhez, mind a három OszTagot ki kell ereszteni a cellájából, ezután már nem számít bele az eredménybe túlélésük.
- Ez a küldetés NAGYON összetett! A személyes szabadság a hősiesség legjobb része. Ne vállalj FÖLÖSLEGESEN veszélyt, biztosíts minden köröd végére biztonságos búvóhelyet az OszTagoknak. Ennyire páncél nélkül, halott hús vagy, amint egy ellenség meglát (de csak akkor, ha a saját körében).
- Minden nehézsége ellenére is lehetséges teljesíteni a küldetést. - Én is megtettem! Így legyen ez egy kis kihívás a számodra (mondja a szerző, aki nyilván ismerte minden csínját-bínját).

TERMINATOR!: közepesen összetett. Néhány nappal a három megmenekült OszTag győzedelmes visszatérése után (Hicks őrmester igen súlyosan megsebesült az űrrepülőgépen, Gorman megdöbbenve tudta meg, hogy Cowley őrmester és Stone közlegény a visszavonulásban eltűnt), a Támadó Osztag hadműveleti bázisát hatalmas robbanás remegtette meg. A civil számítógép-operátorok még értesítettek arról, hogy a támadókat a riválís vállalat küldte, amivel kitoltak az első küldetésben, ezzel gyorsan elhagyták az épületet. Biztos ami biztos, egy pillantás a radarra - alátámasztotta értesülésüket. Az ellenség két fronton támad, keletről és nyugatról; a nyugati kapunál a szerencsétlen biztonsági őr az első áldozatuk. Mindkét frontnak egy Terminator! (ne keverd össze a kitaláláson alapuló "Terminátor"-ral, vedd észre a felkiáltójel hiányát) a vezetője. Hatalmas ütőerejű és jól felfegyverzett robot, aki ahogy rád néz - kicsinál. Feladatod, hogy ezekből a Terminator!-okból ex-Terminator!-okat csinálj. Amint a Terminator!-ok elpusztultak, a rivális vállalat visszahívja megmaradt OszTagjait; nem akar több veszteséget szenvedni. Tehát mire vársz?!

Hozzáfűznivalók:

- Mint azt kétségtelenül észrevetted felfegyverkezéskor, jelenleg bolygószerte hiány van robbanóanyagokból. Ez megmutatkozik az erős fegyverek szerencsétlenül magas áraiban (ezt a szerző kifelejtette a játékba is beletenni, így OszTagonként négy gránátot véve, egy-két kör alatt leseperhető minden ellenség a föld szinéről - a bázissal együtt). De nincs veszve semmi, a bázisban elszórtan tárolók vannak (ezek hasonlítanak összetört vázára), fegyverekkel a hiányt megelőző időből. Javaslom, az első cselekedeted legyen rohanás az első tárolóig és felkészülés!
- A Terminator!-ok olyan erősek, hogy az egyetlen esélyed a visszaverésükre három vagy több közvetlen találat, robbanófegyverből. Ez lerobbant 100 egészségpontot tőlük, és megőrjíti őket.
- A radar megsérült a kezdeti robbanáskor (amely elpusztította az elülső biztonsági kaput), de a zavaros jelekből kiolvastad, hogy néhány (fél tucat) magányos Hadművelet Fedező Robot már bejuthatott a bázisba...
- Ne feledd, hogy a Terminator!-ok elpusztításával véget ér a játék. Két játékos üzemmódban azt az előnyt kell kihasználnod, hogy mindig az OszTagoké az első kör. Ha nem tudod az első körben megsemmisíteni az ellenségeket, a másik játékos nem sok esélyt ad következőre.
- Használd ki a robotok egy részébe épített önmegsemmisítőt (ez robban akkorát ha kidöglenek) egy nagy láncreakciószerű robbanáshoz.

Ui.: sose játsz könnyű fokozattal (so shit...). Ha görcsöl, püföljed a billentyűzetet. A tervezgetésre az ellenség köre is megfelelelő időt ad. De aközben nem kérhetjük le OszTagjaink adatait, igy érdemes azokat (pl.: pillanatnyi tárgylista) külön papíron vezetni.

Írta és legfőképpen fordította: Hoild

A billentyűfunkciók:

Alap opciók:

DEC. billentyűzet:látkép mozgatás
space:OszTag kiválasztása, visszaváltás OszTagról
C: kép középpont kijelölése
N: következő OszTag
P: eredmény %-ban
T: hátralevő körök száma
sh.+S: kimentés
sh.+L: betöltés
sh.+Q: feladás

OszTag opciók:

DEC. billentyüzet: mozgás talajon 2AP/törmeléken 3AP
space: tárgy kiválasztása vagy opcióból kilépés
I: tárgylista 0AP
G: tárgyfelvétel 4AP
D: tárgyletevés 4AP
W: fegyverelőkészítés vagy csere 5AP
L: fegyver töltés zAP
P: detonátor élesítés 6AP
U: élesített detonátor elhelyezése 6AP
M: elsősegély csomag használata 8AP
O: ajtónyitás (egyszerübb nekimenve) 2AP
S: ajtózárás 2AP
T: teleporthasználat 20AP

Harci opciók:

ellenfél kockájára lépés =közelharc vele 5AP
F: tüzharc/
DEC. billentyük:célzó mozgatása
space:cél kijelölése
A: célzott lövés xAP
F: kapáslövés yAP
L: fegyvertöltés zAP
G: gránátdobás 6AP

fegyver/	SEMI A
x/ y/ z/	10 6 8
MAGNUM	ROCKET
8 5 8	10 6 10
LASER PISTOL	DESINTEGRATOR
5 3 3	12 8 8
BLASTER	AUTOCANNON
10 6 4	6 4 7
PULSE	GRENADE LAUNCHER
5 3 4	9 6 10
SHOTGUN	PLASMA CANNON
7 4 7	10 6 10
LIGHT AP	
8 4 4	

AMOS the Creator

Elérkeztünk egy olyan pontra, hogy kénytelenek vagyunk újra átértékelni a sorozat célját. Jól lehet tudjuk, hogy még az Amos utasítások felét sem tárgyaltuk, de mivel karácsonykor megjelent egy Amos kézikönyv (magyarul), így nincs sok értelme annak, hogy mi is ezt tárgyaljuk. Akit komolyan érdekel az Amos, annak meglehetősen kényelmetlen hónapokig reánk várni. Ez eddig logikus. De mivel még a könyv megvétele sem jelenti azt, hogy teljesen tisztában lesztek az Amos lehetőségeivel, így arra gondoltunk, hogy felhagyva az eddigi stílussal megpróbálunk valami mást nyújtani. Természetesen helyet adunk az újabb verziók, próbálkozások (Easy Amos) ismertetésére. Így pl. már a múlthavi számban elkezdtük a 3D-t, és a későbbiekben folytatni kívánjuk szerkesztőjének ismertetésével.

Az az igazság, hogy a bőség zavarával küzdünk. Hiszen folyamatosan jelennek meg újdonságok az Amos-hoz, ez annak a jele, hogy igenis foglalkoznak vele, mégpedig sokan. Tehát van létjogosultsága az Amiga világában!

A terveink 1993-ra

Amos 3D, Amos compiler, Amos Professional ismertetés, *Amos képi effektek, Amos trükkök.* Ez utóbbiakat jónéhány olvasó kérte, ezért is adunk ezeknek helyet. Valamint a gépkönyben nem, vagy nem részletesen ismertetett utasítások, eljárások tárgyalása. Ilyen például a CLI ablakok nyitása Amosban, vagy a PP-s fájlok használata.

Ennyi bevezetés után, folytassuk ismerkedésünket a 3D utasításokkal, melyekből már nincs sok hátra. Már megismertük az object-eket mozgásba hozó alapvető utasításokat, most nézzük meg, milyen lehetőségeink vannak még:

Td Move X n,{string} - a mozgatáshoz

Td Angle A n,{string} - a forgatáshoz

Mint láthatjuk, itt egy vezérlőstringgel adhatjuk meg az *n* sorszámú tárgy bonyolultabb mozgásait egyetlen utasítássorral. A mozgást három paraméterrel írhatjuk le:

(sebesség, lépték, mennyiség)

ahol a sebesség 1/50-ed másodpercben, a lépték VLU- vagy VRU-ban adható meg. A mennyiség értékének 0-32767 közé kell esnie.

Egy példán keresztül nézzük meg hogyan használható ez:

Td Move X 1,"(1,-100,15)(2,100,15)"

Ez az utasítás az 1. számú tárgyat az X tengely mentén fogja mozgatni. Az első zárójelek közti lépték, ami -100 azt határozza meg, hogy a következő **Td Redraw** utasítás által a megrajzolt object 100 VRU-val balra tolódjon. Tehát a stringben megadott paraméterek ciklikusan határozzák meg az object-ek helyzetét, és ezt a ciklust a Td Redraw utasítás lépteti mindig eggyel előre.

A mennyiség - jelen példában 15 - azt jelenti, hogy a mozgatás hány cikluson keresztül történjen meg. Ha az első zárójelek közti mozgatás 'lejár', a program továbbhalad a stringben és a következő paramétereket kezdi el feldogozni. A stringek természetesen megadhatóak változókként is.

További string parancsok:

L - (loop) egy string belsejében lévő hurok végét jelzi, ezután a feldolgozás a string elejétől folytatódik, és így egy végtelen ciklust hoz létre.

E{n} - (equal) az *E* után közvetlenül egy számnak kell állnia. A string további feldolgozása megáll, ha az utasítás által változtatott paraméter megegyezik *{n}*-nel.

Nézzünk egy egyszerű példát:

```
Double Buffer
Autoback 0
Td Screen Height 200
Td Dir "OM:om/examples"
Td Load "Enterprise"
Td object 1,"Enterprise",0,0,3200,0,0,0
Td Angle A 1,"(1,80,1)L"
Td Angle B 1,"(1,120,1)L"
Td Angle C 1,"(1,100,40)(1,-100,40)L"
Do
  Td Cls
  Td Redraw
  Screen Swap
  Wait Vbl
Loop
```

Nem foglalkoztunk még két fontos fogalom definiálásával; ezek a koordináta rendszerek:

- **Világ koord. rendszer (World)** Ez a teljes 3D világot abból a középpontból szemléli, ahol alaphelyzetben a nézőpont áll.

- **Helyi koord. rendszer (Local)** A nézőpont, tehát a 0. számú object, vagy bármely más object szemszögéből tekint a világra. A nézőpont esetében akkor van értelme, ha az eredeti állapotából elmozdítjuk.

- **Képernyő koord. rendszer (Screen)** A képet alkotó képpontokból álló 2D koordináta rendszer.

Hogy a különböző rendszerek között szabadon mozoghassunk, az Amos 3D egyszerűen átkonvertálja nekünk az egyiket a másikba.

Ilyen utasítások a következők:

=Td Screen X(x,y,z)
=Td Screen Y(x,y,z)

Az *x, y, z* világ koordinátákhoz tartozó X és Y képernyő koordinátákat adja meg.

=Td World X(n,x,y,z)

Helyi koord.-t világ koordinátává alakít. Az *n*, egy object sorszáma, ami kijelöli, hogy mely object helyi koordinátája van megadva.

=Td View X(n,x,y,z)

A fenti ellenkezője. Egy világ koordinátát konvertál helyire, ahol *n* azon object sorszáma, amelyik helyi rendszerében kívánjuk megkapni az eredményt.
A konvertáló utasítások közös tulajdonsága, hogy már az első meghíváskor kiszámítja mindegyik koordinátát, ezért ugyanazon pont másik koordinátájához már nem kell paramétereket megadnunk.

pl. *a=Td Screen X(100,200,134)*
b=Td Screen Y b is a (100,200,134)
világ koordinátákra vonatkozik.

Természetesen a **Td World** és **Td View** utasítások X, Y, Z koordinátákkal egyaránt értelmezhetőek.

Mivel minden 3D alkalmazás szűk keresztmetszete a sebesség, fontos, hogy olyan object-ek helyzetét ne kelljen kiszámítani amik nem látszanak. Ennek meghatározásában segít a

=Td Visible(n)

utasítás, aminek eredménye 1, ha az *n.* object látható és 0, ha nem.

Ahhoz, hogy 3D űrhajókat rakétáinkkal sikeresen kilőhessük, jó tudni mikor ütközik két objectünk. A 3D programozói természetesen ezt sem felejtették ki kelléktárunkból.

A számítások leegyszerűsítése miatt a tárgyakat egy gömbbel vehetjük körül, amit 3D zónaként definiálhatunk, majd a gömbök ütközését figyelhetjük. Akadhatnak olyan tárgyaink, amelyek nem egészen, vagy csak túl nagy gömbbe férnének bele (pl. birodalmi csillagromboló®), ilyenkor egy objecthez több zónát is rendelhetünk.

Td Set Zone n,zóna,x,y,z,r

n - az object sorszáma zóna
zóna - a zóna sorszáma (egy objecthez több is tartozhat)
x, y, z - a gömb középpontja az *n.* object helyi zónájában
r - a gömb sugara VLU-ban.

Az object forgását, mozgását a zónák automatikusan követik.

=Td Collide (n1,n2)

A két object ütközéséről ad információt. Ha ütköztek, akkor *n2*, más esetben *-1* értéket ad.

=Td Collide (n)

Egyetlen object ütközéséről tájékoztat. Ha ütközés van, annak az objectnek a számával tér vissza, amelyik n-el ütközött, más esetekben -1.

Td Delete Zone on,zn

Egy előzőleg definiált zóna törölhető.
on - az object sorszáma
zn - a zóna sorszáma.

A 3D-t még folytatjuk, de most szeretnénk az alábbi felhívást a figyelmetekbe ajánlani !

Ez egy példa, hogyan is lehetne (nem csak Amosban) létrehozni új csapatokat. De inkább nevezzük őket csoportnak. Ezek nimdenféle kötöttség nélkül dolgoznának, természetesen a csapatszellem megmaradna. A dolognak lényege, a tevékenység, a programozás jó összehangolása, irányítása! Az biztos, hogy egy ilyen, 40-50 fős csoport igen termékeny lenne. Ezeket lehetne akár további al-alcsoportokra is tagolni.

HAC Developer Team

Mint bizonyára közületek sokan tudják már, hogy mi is maga az Amos. Ez egy olyan programozási nyelv, mely viszonylag kevés időráfordítás mellett is felkelti az emberben lakozó kreatív szellemet. Ilyenkor az ember terveket sző, majd általában rádöbben, hogy véghezviteléhez kevés egymaga. A megoldás ilyenkor egy kisebb csapat szervezése. Ez pedig általában még a program elkészítésénél is nehezebb feladat. A klubtagok névsorával (Amos lemezújság 3) már megpróbáltunk némi segítséget adni ahhoz, hogy olyan társakra akadhassatok, akiknek problémái hasonlóak, mint nektek. Most egy egészen Újszerű probálkozásra szeretnénk felhívni minden Amos user figyelmét.

A terv neve : HAC Developer Team.

A team Amos programok fejlesztését tűzi ki céljául. Bárki lehet társunk, aki jelentkezik. A team tagjaival a HAC levélben tartja a kapcsolatot, így értesülhet egy tag részletesen feladatairól és írhatja meg véleményét, ötletét. Várjuk olyan terveiteket, esetleg félkész programjaitokat, melyek többet érdemelnek annál, hogy az enyészet áldozatai legyenek. Ha nincs erőd befejezni programodat, vagy elkezdeni ötleted megvalósítását, bízd ránk magad, és az egész Team segíteni fog a befejezésében. A programok felépítését tekintve a moduláris elvet kívánjuk követni, így egyszerűen lehetőség nyílik más - más tag rutinjainak egészbe kovácsolása. Első nekifutásnak, hogy a rendszert Ti és Mi is kipróbálhassuk, nem egy eredeti és nem is egy bonyolult programra gondoltunk. Ha már most jelentkeztek, ennek a fejlesztésében vehettek részt.

Kérjük, hogy jelentkezéseiteken az alábbiakat feltétlenül tüntessétek fel:

- Pontos név és cím, ahol még a postás is megtalál;

- Milyen területen érzed legjobban magad? (pl.: grafika, zene, matematikai kódolás, mesterséges intelligencia, ...)

- Az AMOS szinted (1-10). Ez nagyon fontos, hiszen jó tudni, milyen szintű feladatokat bízhatunk rád.

- Jelenleg dolgozol-e valamin, és ha igen, milyen segítségre van szükséged?

Válaszunkat igyekszünk tőlünk telhetően minél gyorsabban eljuttatni hozzátok, ami tartalmazza a project jelenlegi állapotát, a terveket és a személyre szabott feladatokat.

Reméljük sikerült érdeklődéseteket felkelteni. Jelentkezéseiteket várva maradunk HAC!

Budapest, 1675. PF:116.

Lázi & Angler

HÍREK

WORLD OF COMMODORE AMIGA '92 FRANKFURT 26.-29.11.'92

Németországban minden évben megrendezik a World Of Commodore (WOC) kiállítást. Az 1992-es különösen érdekes volt, hiszen ebben az évben a Commodore egyetlen más kiállításon sem vett részt, azonban itt teljes kínálatukkal, sőt új géppekkel jelentkeztek. A GURU lelkes munkatársai is ellátogattak ide, ennek krónikája következik.

A WOC-ról tudni kell, hogy nem kizárólag Amiga kiállítás és vásár, hanem a Commodore által nem kis mennyiségben előállított PC-kel is foglalkozik. Így az Amigával foglalkozó cégek mellett olyan nevek is szerepeltek a kiállítók között, mint Borland vagy Intel. A WOC november 26-29. között volt megtekinthető Frankfurt-ban, a hatalmas kiállítási központ 6-os csarnokában, két emeleten. A 1992-es WOC-ot összevonták az Amiga '92 kiállítással, így közel 160 cég jelent meg termékeivel.

Az alsószinten a szórakoztató világ, a felsőn pedig a komolyabb programokat kiállító cégek kaptak helyet. Mindkét emeleten a csarnok középpontjában a Commodore hatalmas, kör alakú kiállítóterei helyezkedtek el, ahol a különböző Amiga modellekkel ismerkedhettek a látogatók. Érdekes, hogy a kiállított gépek: CDTV, A600, A1200, A3000, A4000 között nem volt sem A500, sem A500+, sem A2000. Mint ahogyan arról még később lesz szó, ez nem véletlen!

A legnagyobb érdeklődést természetesen a két új gép, az 1200-as és a 4000-es váltotta ki. A Commodore szakemberei a látogatók rendelkezésére álltak, minden kérdésre válaszoltak. Sajnos mint kiderült, az 1200-as utáni fejlesztésekről ők sem tudtak felvilágosítást adni. Az 1200-ast egyebként sok cég árulta a vásáron, egységesen 899 DM áron. A 4000-es viszont csak a harmadik naptól volt kapható, akkor is csak korlátozott mennyiségben. Az 1200-as fogadtatásáról csak annyit, hogy a vásár napjain mintegy ötpercenként láttunk egy-egy mosolygós arccal távozó embert, új géppel a kezében. Részletesen egy külön cikkben olvashatsz az 1200-asról.

A Commodore a PC vonalat is erősen fejleszti. A kiállításon mutatták be legújabb, 66 MHz-es 486DX2-es gépüket, mini torony házban.

Helmut Jost, a Commodore németországi vezetőjének sajtótájékoztatója hatalmas újságíró közönség előtt zajlott, előadását egy Amiga 1200-as segítette, melynek képét egy kivetítő mutatta. A kiállítás bemutatása után, amelyre mint megtudtuk 18000 látogatót vártak, a Commodore legutóbbi üzleti évére terelődött a szó. A trend negatív, világszerte csökken az érdeklődés, és a vásárlókedv a számítógépekkel kapcsolatban. A Commmodore sem kivétel ezalól, eladásai 12%-kal csökkentek az előző évhez képest. A kiút - mint Helut Jost rámutatott - a terjeszkedés és az ezt kísérő árcsökkentés.
Ezek jeleit máris tapasztalhatjuk az új Amiga modelleknél. Az árcsökkentést szervezeti-technológiai változtatások teszik lehetővé. Az új gépek részegységeit a világ számos területén állítják elő, 80%-át Taiwan ill. Hong Kong-ban, majd legtöbbjüket Németországban szerelik össze. A CMOS technológia bevezetése az Amigáknál meggyorsítja, és olcsóbbá teszi az új chip-ek tervezését és gyártását.
A Commodore PC-k eladására új rendszert dolgoztak ki, a PC Direct Line-t. Ez gyakorlatilag közvetlen kapcsolatot jelent minden Commmodore PC forgalmazó és a C= között.
Természetesen részletesen szó volt az Amigákról, melyek számítógép eladásaik 50%-kát teszik ki. Az A4000-es rövid bemutatása következett amelyet, a C= a profiknak szán, valamint az A1200-asról, amely reményeik szerint az új háziszámítógép lesz, és az 500-as helyét foglalja majd el az otthonokban. Helmut Jost megerősítette a korábbi hírt, hogy megszüntették az A500 és A500+ gyártását. Az A2000-re és A3000-re vonatkozó kérdésre a válasz: "Addig gyártjuk, ameddíg igény mutatkozik rájuk". A CDTV-t a Commodore továbbra is nagyon fontosnak tartja, továbbfejlesztésén már dolgoznak. Az Amiga Laptop is szóba került, ennek kifejlesztése még nem eldöntött kérdés.
Végül, de nem utolsósorban Helmut Jost elmondta, hogy 1993. folyamán több új Amiga modellt is bemutatnak majd!
Nem kis súllyal szerepelt a sajtótájékoztatón a 2000-es berlini olimpia, melynek egyik fő szponzora a Commodore.

Lássuk, hogy a C= után a többi cég milyen újdonságokkal jelentkezett.

A német **A+L AG**, az Amiga Modula-2 és Oberon fordítók készítői természetesen egy új Oberon-al, a v3.0-val. Ez teljesen megfelel az Oberon-2 előírásainak, mely az Oberon nyelv objektum-orientált változata. A fordító ára 300 DM, a debugger-é 200 DM. Ehhez kapcsolódik a szintén általuk kiadott új, angol nyelvű Oberon könyv ("The Oberon System", Prof. Mössenböck, 78DM).

A+L AG
Däderiz 61 CH 2540
Grenchen
Tel.: 0041/65/520311
0041/65/520379

Az **Activa International** elsőként mutatta be a REAL 3D v.2-t, amely fantasztikus képességeiről már volt szó a GURU 92/5-ös számában. Videón folyamatosan futottak a v.2-vel készült animációk: képzeljünk el egy álló, áttetsző hasábot, melynek belsejében egy félgömb fekszik. Felette számtalan apró kis gömb van felfüggesztve, aztán egyszer csak a kis gömbök elszabadulnak... és a gravitáció hatására leesnek, majd a nagy gömb felületén megpattanva a fizika szabályainak engedelmeskedve össze-vissza pattognak!
Más: a képernyőn egy csulkós kar, amely több részből áll, kiindulási pont rögzített, az utolsó rész végpontja pedíg egy utat követ.
Nos, az egymáshoz kötött csuklók automatikusan hajladoznak, ahogyan azt a valóságban is tennék! Ilyen és ehhez hasonló demók sorát lehetett megcsodálni.
A cég szakemberei bemutatták magát a programot is, amelynek bonyolultsága még engem, a tapasztalt Imagine felhasználót is megdöbbentett. Kérdésünkre elmondták, hogy a program még nem kapható, valószínűleg 1993. elején jelenik meg, és hogy az ára 1000 DM kölül lesz. Amint a program megjelenik, a GURU természetesen tesztelni fogja.

Activa International GmbH
Bramfelder Chaussee 476 D 2000
Hamburg 71
Tel.: 040-640 81 03
040-640 81 04

(folytatás az 60. oldalon)

A német

Advanced System&Software

a legújabb amerikai fejlesztéseket mutatta be élőben. A Sunrise Industries AD516 8 csatornás 16 bites 48 KHz-es hangkártyáját (ára 2998 DM, részletesen lásd GURU 92/5),
DD524 Digitális I/O kártyáját, ez az AD516-hoz csatlakoztatható, segítségével digitális hang ki/bemenetű eszközökhöz illeszthetjük gépünket.
Továbbá a DMI cég VIVID 24 grafikus kártyáját, amelyben egy 60MHz-es TMS34020-as grafikus processzor (választhatóan kooprocesszorral) található. A 24 bites megjelenítés mellett a 3D-s alakzatok valós idejű árnyékolására is van lehetőség.

Advanced System&Software
Homburger Landstraße 412 D 6000
Frankfurt 50
Tel.: 069-5488130
069-5481845

A német **bsc** is sok újdonságot mutatott be: ISDN-Master egy Hayes kompatibilis eszköz, mellyel gépünk ISDN hálózatokba csatlakozhat. Az átviteli sebesség 7600 karakter/mp. A csatoló ára szoftverrel 1490 DM.
A Serial Master 500, Amiga 500, 500+ gépekhez csatlakoztatható két nagysebességű (57600 baud) soros port.
A FrameMaster III nagyfelbontású 24 bites grafikus kártya amely ZORRO III-as buszra (A3000/A4000) csatlakozik. A felbontás programozható, pl. 1280x819, 72Hz, 24 bit.
A ColorMaster-YC egy komplex külső bővítés - minden Amiga modellhez használható. 24 bites megjelenítés és digitalizálás, S-VHS genlock és RGB kimenet jellemzik. Ára 1998 DM.
A bsc bemutatta a VD-Paint (VD-2001 24 bites grafikus kártyához készült) rajzolóprogram AA-chipset-en futó változatát. Rajzolhatunk 256, de akár 262144+ színben is!

bsc büroautomation AG
Lerchenstraße 5 D 8000
München 50
Tel.: 089-357130-0
089-357130-99

A **CRP-Koruk**, a Ditek németországi képviselete bemutatta a Dyna-CADD 3.0 Windows alatt futó változatát. Az ismert program új változata többek között jelentősen meggyorsított 3D-s szerkesztőt, valamint fotorealisztikus megjelenítést is tartalmaz.
A program Amiga, Mac, Next és Atari Falcon változata 1993 második negyedévében lesz kapható.

CRP-Koruk
Fritz-Arnold-Str. 23 D 7750
Konstanz
Tel.: 07531-56265
07531-63396

A jó minőségű Genlock-okról ismert

Electronic design

újdonsággal jelentkezett PC-khez! Az 1993 első negyedévében megjelenő kis bővítés a VGA kártyák képjelét alakítja át 50Hz-es interlace formátumba. Ezek után nincsen akadálya az ED Genlock-ok PC-hez való használatának, a VGA kép video vételének!

Electronic Desing GmbH
Detmoldstr. 2 BRD 8000
München 45
Tel.: 089/3515018
089/3543597

Az **Intel**-nél néhány érdekes PCMCIA (A600/A1200/CDTV) bővítés volt kiállítva. A néhány milliméter vastag kártyák egyike, egy 20 Megabájtos memóriakártyát, másika egy 2400 ill. 9600 baud-os fax modemet rejtett magában.

A német **MacroSystem** újdonságai: RETINA grafikus kártya (részletesen GURU 92/5), a VLAB képdigitalizáló (ez 1992-ben az év terméke lett) S-VHS változata, hardver kép-méretváltoztatással, Evolution SCSI kontroller v3.0, Maestro Professional digitális I/O kártya direkt winchester támogatással.
A Macro System az ASDG németországi dealere, így minden ASDG termék (ADPro, Morph Plus, Pro Conversion Pack) megvásárolható náluk.

MS Macrosystem Computer GmbH
Friedrich-Enert-Straße 85 D 5810
Witten
Tel.: 02302/80391
02302/80884

Ezek voltak hát az 1992-es World Of Commodore kiállítás főbb újdonságai. Viszlát WOC, 1993-ban!

Marinov 'Gaborca' Gábor





AMIGA 1200

A World Of Commodore kiállításon mutatkozott be a legújabb Amiga modell, az A1200-as. Az A500-as helyére pályázó új gép valószínűleg a gyorsan meghódítja a felhasználók szívét, mivel ugyanazokkal a grafikus lehetőségekkel rendelkezik mint nagyobb testvére a 4000-es.

Gyors 32 bites processzor, AA Chip-set, 3.0-ás Kickstart és Workbench, alacsony ár jellemzi az új gépet. Kinézetre nagyon hasonlít az A600-asra, de annál valamivel nagyobb és a sokat emlegetett tizes számbillentyűzet is megtalálható a szokásos helyen.

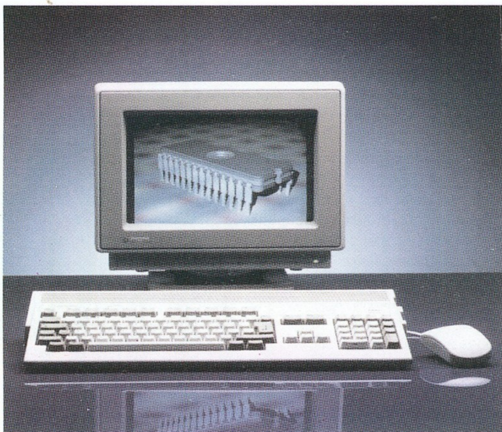
A szokásos csatlakozók (2 egér/joystick, soros, párhuzamos, külső lemezmeghajtó, sztereo hang) mellett található néhány az A600-asnál bevezetett újdonság is.

A beépített TV modulátornak köszönhetően PAL Composite videojel és RF jel is megjelenik egy-egy kivezetésen. A gép bal oldalán található egy PCMCIA csatlakozó. Ez nem más, mint egy 16 bites buszrendszer amelyre memóriakártyák, ROM-ok és egyéb bővítések csatlakoztathatók. Szintén a 600-asban jelent meg először az AT-IDE buszos merevlemez-vezérlő. A beépíthető 2½"-es merevlemez teljesítménye megközelítően kétszerese az A600-asénak, amely a processzor teljesítményétől erősen függő nem DMA adatátvitelnek köszönhető.

A hajlékonylemez-meghajtó a várakozásoktól eltérően nem HD-s, továbbra is csak 880K-s DD-s lemezeket kezel.

A teljes 32 bites adatbusz, valamint az összes fontos vezérlőjel is megtalálható a gép alján lévő 150 pólusú csatlakozóra kivezetve. Ide bármilyen bővítés helyezhető, pl. 32 bites Fast-RAM vagy turbo-kártya, amennyiben megjelennek.

A gép lelke egy 68EC020-as 32 bites processzor, a PAL gépekben 14.19 MHz órajellel. A 68020-as processzor EC változatánál a címbusz 24 bit széles, így a megcímezhető memóriatartomány maximum 16 MB. A lebegőpontos számítások meggyorsítására 68881/68882-es matematikai kooprocesszor építhető a gépbe. Az alaplapon megvan a helye (nem foglalat, legalábbis az első szériánál), így speciális felszerelés nélkül, házilag nem szerelhető be. Hasonló a helyzet az órával, melynek szintén megvan a helye. A gép hangja nem változott.



A grafika megegyezik az A4000-esével, az AA Chip-set-nek (Alice, Lisa) köszönhetően. Erről és a 3.0-ás rendszerről részletes leírást találhatsz a GURU 93/1-es számában. A géphez továbbra is kiválóan használhatóak az elterjedt monitorok, mint pl. a 1084S és a Philips 8833-as. Ekkor az interlace felbontások ugyanúgy villognak mint az A500-ason. Ez azonban nem befolyásolja a színek számát, megjeleníthető 256 vagy akár 265144+ (HAM8) szín is. Ha villogásmentes képet szeretnénk, akkor az 1200-ashoz egy Multisync monitort kell csatlakoztatni, a Commodore-tól egy 390682-01 számú csatlakozót (23->15 pólusú) kell rendelni. Ekkor lehetőség van új felbontások megjelenítésére is pl. 640x400 70Hz, 800x300 70Hz, 640x480 60Hz.

A gép memóriája alapkiépítésben 2MB 32bites Chip-RAM, ez tovább nem növelhető. A Commodore szerint a Fast-RAM két lépesben bővíthető: egyrészt a 150 pólusú gép alján táláható bővítőhelyen keresztül, max. 4MB-ig (32 bites RAM), és a PCMCIA-an keresztül szintén max. 4MB-ig (16 bites RAM). Tehát összesen 8MB Fast-RAM és 2MB Chip-RAM lehet a gépben. Ekkor természetesen a PCMCIA-ban egy RAM kártyának kell lennie, amelyet inicializáláskor RAM bővítésként és nem háttértárként kell definiálnunk.

A 32 bites processzor és RAM, a nagyobb órajel és a processzorban található CACHE tár 2-5x gyorsulást eredményeznek egy A500-ashoz képest. A képernyő kezelése is gyorsabb lett, a nagyobb sávszélességnek köszönhetően. Az A500-asban is megtalálható grafikus módok szinte egyáltalán nem lassítják a gépet, így az eddig megszokott programok pl. az Imagine 640x512-es 16 színű képernyőkezelése is érezhetően gyorsabb egy A500-as vagy A3000-esnél.

Összegezve, a gép a 900DM-es induló árához képest nagyon sokat nyújt, főleg ha figyelembe vesszük, hogy néhány hónappal ezelőtt egy A500+ került majdnem ennyibe. Az AA Chip-set színei fantasztikusak, a HAM8-as képek gyakorlatilag megkülönböztethetetlenek a 24 bites képektől, így otthoni, vagy akár félprofesszionális felhasználásokhoz nincsen többé szükség 24 bites kártyákra.

Marinov 'Gaborca' Gábor

Mivel személy szerint 1992. november vége óta boldog A1200-as tulajdonos vagyok, következzen néhány személyes tapasztalat. A kompatibilitás: a korrekt felhasználói programokkal (tehát nem scrolltext writer és társai) semmi probléma, és meglepő módon az (új) játékok is szinte kivétel nélkül futnak. Ebben azért sokat segít a 3.0-ás Kickstart Boot menüje, ahol ki lehet kapcsolni a cache-t, valamint az AA Chip-set-et a régi emulálására lehet késztetni. A játékok sebessége; nem igazán gyorsulnak fel, mivel szinte kivétel nélkül mindegyik a blittert használja, annak sebessége pedig nem változott. A felhasználói programok természetesen hozzák a 2-5x-ös gyorsulást. A merevlemez; a 2½"-es megoldás nagyon modern, de a meghajtók drágák, és ráadásul a speciális 2½"-es AT-busz kábelt lehetetlen itthon beszerezni, úgyhogy ha valaki merevlemezt is szertne a gépébe, javaslom, hogy már rögtön így vegye meg. *(Gaborca)*

Az előző számban megjelent A4000-es cikkel kapcsolatban sok kérdést kaptam, szeretnék ezek közül a leggyakrabban előfordulóra nyilvánosan válaszolni. Sok félreértést tapasztaltam az új bliterrel kapcsolatban. Halottam olyan véleményeket is, amely szerint az új blitter 4-szer gyorsabb elődjénél. Nos a szomorú igazság viszont az, hogy a blitter az A500-aséhoz képest mit sem változott. Ugyan a Commodore nem reklámozza, de a blitter továbbra is 16 bites és órajele 7 MHz.

DEMOLÓGIA

Üdvözletem!
Visszatértem három hónapos permanens semmittevés, és dorbézolás után, züllött alakok s könnyelmű hölgyek társaságából, ahol az örök sötétség és fagy uralkodik, ahol a rénszarvas és jegesmedve mindennapos látvány! Azonban szomorú kép fogadott! Hiába ostoroztam a népet, egy lemez kevés, de annyi demo sem érkezett árva postaládánkba! Úgy illik, hogy magyar újság magyar programokról szóljon! Szóval ébresztő!



Wicked Sensation/TRSI:
A frankfurti Ami Expon tört az élre ez a kétlemezes trackmo! Meglepő, hogy évek óta a csapat első értékelhető teljesítménye! Ez talán annak is köszönhető, hogy visszatért az Amigazene ősveteránja Romeo Knight, aki Peachyvel, a fiatal tehetséges grafikussal, ill. a csapat új coderével Wayne-nel szinte tökéletes munkát végezett! Állítólag mikor felcsendült a demot záró zongoramű, a csarnokot jellemző halk pusmogást teljes csend váltotta fel! A bemutatón egyébként a Commodore legmagasabb beosztású alkalmazottjai is tátották a szájukat! Nem valószínű, hogy azelőtt láttak már dragonballt, vagy 108 felületű lightsourced vectort, esetleg azt a zselékockát, ami talán az eddigi legjobb!

W.O.C./Sanity:
Chaosról az a mende-monda járja, hogy legalább 5 évvel jár minden coder előtt. Az átható siker csak azért marad el, mert a Sanity demokból szinte teljesen hiányzik a design. Ezúttal a program két fő része csaknem szöges ellentéte egymásnak. Az első rész tökéletesen illeszkedik Jester és Bit Arts zenei hatásaihoz, grafikailag és képernyőtechnikailag is kimagasló alkotás, míg a második egyszerűen silány! A két coder nem erőltette túl magát, a Turmoilból az Optimum Fuckupból és régi introkból ismerős rutinok libbennek a screenre! Az újdonságok közé tartozik egy szinte teljes képernyős 'Amiga rules' felirat zoomoltatott elforgatása, és egy érdekes copperrel nyújtogatott grafika metamorphozissal kombinálva (?). A trackmo az öreg, ám látványos rutinokat tekintve a 'Best Of Sanity' nevet is viselhetné!



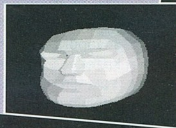
Mental Pictures/WFMH



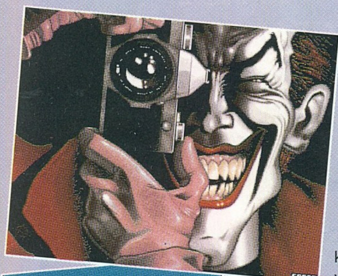
Egy kelet-európai csemege. A WFMH - köztudottan a legjobb lengyel csapat - most is elsőként végzett a novemberben megrendezett varsói partyn! Olyan részek, mint a Hardwiredben látott twinscroll továbbfejlesztése, több tucat vectorkocka zoomoltatása, valamint plotscrollok gömbre és különböző függvényfelületekre történő vetítése mellett, a legrondább logokkal is itt találkozhatunk! Kedves a 'How to meet nice girls' címmel ellátott kis animáció (tényleg kicsi, mert a legnagyobb monitoron is max. 3*4 cm)! A demo egyetlen hibája a gyenge design, de meg lehet szokni!









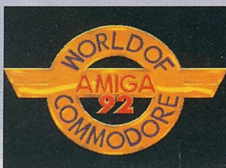


Haemorroids Target/ Bidon Design: A franciákra jellemző perverzió keltette életre ezt a ... ezt az antidemot, amely nemes egyszerűséggel két férfi nem éppen természetes vonzódását dolgozza fel! Nem is akármilyen férfiak, ti. a Melon csapat oszlopos tagjainak magánéletét hivatott bemutatni ez a kedves kis program! Ebből elég egyértelműen kiderül, hogy az anoním készítőknek valami igencsak bökheti a csőrét a fiúkkal kapcsolatban! A grafikák, modulok és a code nagy része hanyag mozdulattal a Human Target, Ice, és S.O.S. demokból távozott, természetesen némi átalakítással. A mosolygó zselékocka egyenesen a szívemhez nőtt! Persze azért valami bűzlik, mert Thomas Landspurg, Corsair, Ronan és más ártatlanok is feketelistára kerültek. Ugyan miért?

Alternative Reality/Suspect: Mit is szóljak? Egyik szemem sír a másik nevet! A programra pergő, energikus design jellemző, azonban a grafikák megtekintését csak erős idegzetűeknek ajánlom! Persze előfordulhat, hogy a nyomorult rajzoló rossz látási viszonyok mellett, kikapcsolt, vagy hibás monitorral dolgozott. Esetleg a coder is! Talán ezért az a scroll, amelynek egy betűjét sem lehet felismerni? Valami jót is kéne írni! Igen, van egy 96 oldalú glenz, meg néhány rubber vector, egy-két nyújtogatott fractal! Háááát?!

Nos, ráadásként bemutatunk néhány válogatott kezdőképet az utóbb megjelent újságokból, és mit várhatunk a következő számban? A karácsonyi partyn legalább egy bőröndre való demo jelenik meg, nem beszélve az egyéb programokról!

Jean





Legalize it 2/ANARCHY

Hosszú várakozás előzte meg Nuke, Dan és Facet sikeres zenelemezének második részét. Míg a múlt alkalommal a gyűjtemény főleg romantikus dallamokból állt, ezúttal egy bizonyos jazz hatást figyelhető meg! Ennek ellenére szinte biztos, hogy mindenki talál magának tetszőt a 8 főmodul és a 7 nyúlfaroknyi rejtett zene között (f4-f10). Facet jelenleg a legközkedveltebb grafikus a scenen, csak vessünk egy pillantást erre a három emelet magas kezdőképre. Dan és Nuke sem éppen a toplista alján kullog! Tehát a kizárólag megastarokból összeállt alkotói trió ismét bizonyított.



I.-II. kötet ára: 399 Ft

Amit a kezében tart, a világ legszórakoztatóbb játéka. Amerikában született, s a világot bejárva több millió fiatalt és felnőttet hódított meg.
A Kaland-Játék-Kockázat könyvek nagytestvére, oly módon tovább-fejlesztve, hogy többen játszhassák.
Szabadabb szárnyalást enged a fantáziának, a harcrendszere izgalmasabb, szórakoztatóbb és utat nyit a Mágia használatának is.
A fantasy játékok olyan rejtelmeibe enged bepillantást, amiről eddig álmodni sem mertek...
Lehetőség új, egyedülállóan izgalmas életek végigélésére, kapu egy sosem látott, lenyűgöző világba - mindez, és ennél is több az első magyar nyelvű szerepjáték:

a

M.A.G.U.S.

Valhalla Páholy®
ISBN 963 7632 25 5

M. A. G. U. S. - Kalandozók Könyve



M.A.G.U.S.

AVAGY A KALANDOROK KRÓNIKÁI

FANTASY SZEREPJÁTÉK

KALANDOZÓK KÖNYVE

I.-II. kötet ára: 399 Ft

Amit a kezében tart, a világ legszórakoztatóbb játéka. Amerikában született, s a világot bejárva több millió fiatalt és felnőttet hódított meg.
A Kaland-Játék-Kockázat könyvek nagytestvére, oly módon tovább-fejlesztve, hogy többen játszhassák.
Szabadabb szárnyalást enged a fantáziának, a harcrendszere izgalmasabb, szórakoztatóbb és utat nyit a Mágia használatának is.
A fantasy játékok olyan rejtelmeibe enged bepillantást, amiről eddig álmodni sem mertek...
Lehetőség új, egyedülállóan izgalmas életek végigélésére, kapu egy sosem látott, lenyűgöző világba - mindez, és ennél is több az első magyar nyelvű szerepjáték:

a

M.A.G.U.S.

Valhalla Páholy®
ISBN 963 7632 26 3

M. A. G. U. S. - Kalandmesterek Útmutatója



M.A.G.U.S.

AVAGY A KALANDOROK KRÓNIKÁI

FANTASY SZEREPJÁTÉK

KALANDMESTEREK ÚTMUTATÓJA

Hi!(értsd:Háj!) Üdvözlünk benneteket az új esztendőben. Reméljük mindannyian kihevertétek az ünnepek fáradalmait és a bejgli szó hallatára sem fordul fel már a gyomrotok - szóval készen álltok az újabb megpróbáltatásokra. Újévi fogadalmakat nem teszünk, mert ezek betarthatósági mutatói közismerten silányak, inkább némi előzetest kaptok mostani számunk tartalmából. A Falcon egyre jobban kitolódó megjelenése sem tudja elvenni kedvünket további propagálásától: ezúttal hangjának rejtelmeiben merülünk el. CHR$ felhatlmazásával közöljük, hogy végre volt ideje írni, ezért "izmos" MIDI-rovattal találkozhattok lapjainkon. Végül a vidámságot kedvelők figyelmébe ajánljuk MeGa lesújtó játékismertetőjét.

-T.J. Kukker-

A Sólyom hangja

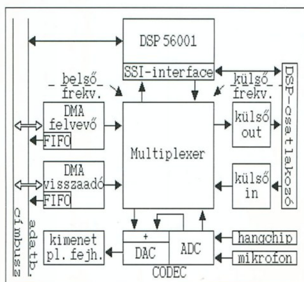
Az 1. ábrán láthatjuk az ún. audio-alrendszer felépítését. Ez négy adó- és négy vételi egységből, valamint egy multiplexerből áll, amely az előző alkotóelemek közötti kapcsolatért felelős.

Az adók

Az adók adatszállító egységek. Egyenként a következő összetevőket találhatjuk itt meg:

16 bites sztereó analóg-digitális-átalakító (ADC)
Az ADC a Falcon hátoldalán található mikrofonbemenettel van összekötve. A beérkező sztereójelet két, 16 bites kifejezéssé bontja (egy a bal és egy a jobb csatornák számára), melyeknek értéke -32768 és 32767 között váltakozik. Amennyiben nincs bemeneti jel, az ADC nulla értéket továbbít. Mindkét csatorna bemeneti erősítése 0 és 15 között állítható.
Opcionálisan a mikrofonjel helyett a PSG (programozható hanggenerátor) kimeneti jelét is az ADC-bemenetre lehet kapcsolni. Ez, a még az ST-kből ismert hangchip, kompatibilitási okokból kapott helyet a Falconban, és emódon lehet "szóra bírni".

DMA-visszaadás
A DMA-visszaadó csatorna a 68030-as CPU adatainak hozzáadása nélkül olvas a memóriából. Mindez egy legfeljebb 1 MByte/másodperces sebességgel történik. A jelkiadás egyszeresen vagy loopmódban történhet; ebben az esetben a megadott memóriaterületet újra és újra olvassa. A hivatkozási címre rá lehet kérdezni, és a puffer végének elérésekor egy Timer-A-t vagy egy MFP-7-Interrupt-ot is ki lehet váltani.



1. ábra

DSP-kimenet
A DSP egy SSI-interfészen keresztül csatlakozik az audio-alrendszerhez. Ez a soros, nagy sebességű csatlakozó másodpercenként 1 MByte adatot képes továbbítani. A DSP felhasználói területeit itt nem tudjuk minden elemében kezelni, de azért találhatunk egy bekapcsolódást az 1. ábrán. Ez azzal magyarázható, hogy a DSP-adatok esetében nem feltétlenül csak hangadatokról van szó. Pl. a szignálprocesszorban a DSP és a rendszer között gyors adatcserét is meg lehet valósítani.

Külső bemenet
A külső bemeneti csatorna egy további soros interfész, amely a Falcon hátoldalán található DSP-csatlakozón keresztül érhető el. Ezen az úton is lehet az audioalrendszerbe adatokat továbbítani.

A vételi egységek

A vételi egységek adatbefogadók. Az alábbi komponensekből állnak:

16 bites sztereó digitális-analóg átalakító (DAC)
A DAC digitális adatokat alakít vissza analóg jelekké, amelyeket a fejhallgatócsatlakozó, a video-kimenet audio-vonala, valamint a belső hangszóró rendelkezésére bocsát. A bal- és jobboldali csatornák részére egyaránt továbbít egy-egy kifejezést. Minden csatorna hangerejét külön-külön be lehet állítani. Ez a 0 és 15 között meghatározható ún. gyengítési érték (attenuation) révén történik. Ha a gyengítés 0, ez a lehető legnagyobb hangerőt jelenti, 15-ös gyengítési érték mellett pedig szinte semmit nem lehet hallani.

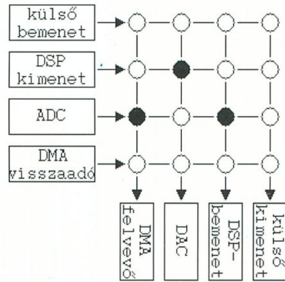
A DAC-ra egy 16 bites hardware-összeadó van kapcsolva. Ez két bemenetet tartalmaz, melyek egyike a DAC-nak szállított adatokat veszi fel. A másik bemenet az ADC-kimenettel áll összeköttetésben. Így válik opcionálisan lehetővé, hogy a kimeneti jelet a bemenetivel keverjük. Ez azt az egyszerű dolgot eredményezi, hogy a mikrofonbemeneten keresztül érkező audio-jelet egyenesen a fejhallgatókimenetre lehet vezérelni. Az összeadó, a DAC és az ADC alkotja együtt az ún. CODEC-et (COder / DECoder).

DMA-felvétel
Egy további DMA-egység a CPU igénybe vétele nélkül adatokat ír a memóriába. Ennek a gyorsasága legfeljebb 1 MByte/másodperc, és itt is lehetséges a loop-üzemmód alkalmazása. Akárcsak a DMA-visszaadásnál, itt is lehetséges az aktuális írási pozíció lekérdezése, és a puffervég elérésekor egy megszakítás kiváltása. A DMA-felvétel és -visszaadás különben egyaránt egy 32 Byte-os FIFO-pufferrel van ellátva, amely az adatokat 32 Byte-os blokkonként írja, illetve olvassa. Ezáltal, érthetően a busz tehermentesül.

DSP-bemenet
A DSP, az SSI-interfészen keresztül nem csak adatokat tud szolgáltatni, hanem azok fogadására is képes. Így tehát a DMA-olvasó- és íróegységeket úgy lehet összekötni a DSP-vel, hogy az egy memóriaterületről adatokat fogad, azokat átdolgozza, majd egy másik memóriaterületre írja őket.

Külső kimenet
A külső kimenet a hátsó DSP-csatlakozón keresztül elérhető soros interfész másik felét jelenti. Ezúton lehet a számítógéphez hardverkiegészítőt kapcsolni, amely az audio-alrendszerrel így adatcserét tud megvalósítani.

A multiplexer
Az audio-alrendszer középpontja egy multiplexer, amely rugalmasan fűzi össze az adatösvényeket a fent vázolt adó- és vételi egységek között. Ezt mint egy 4*4-es mátrixot tudjuk szemléltetni, melynél a sorokban a kimenetek, az oszlopokban a bemenetek he-



2. ábra

lyezkednek el (lásd a 2. ábrát). Egy adó- és egy vételi komponens közötti kapcsolatot a rajzon a fekete pontok szemléltetnek egyszerűen. Több adó tud egyidőben adatot továbbítani a multiplexeren keresztül, azonban figyelni kell arra, hogy egy vevő egyszerre csak egy adótól tud adatot fogadni, tehát a mátrix minden oszlopában egyszerre legfeljebb egy kapcsolódási pontot találhatunk. Egy adó ezzel szemben az adatait egyszerre több vevőnek is továbbítani tudja, tehát egy sorban akár mind a négy ponton kapcsolat jöhet létre. Az adatátvitel rugalmassága a 2. ábrán vázolt példán keresztül válik világossá: itt az ADC az adatait (pl. egy csatlakoztatott mikrofonon keresztül beérkező beszédet) a DMA-felvevőegységhez és a DSP-hez egyaránt továbbítja. Miközben a DMA-egység az adatokat egyszerűen lerakja a memóriában, a DSP valamilyen effektet valósíthat meg (pl. visszhangosít). A megváltoztatott adatokat továbbadja a DAC-nek, amely a hangszórón keresztül hallhatóvá teszi az eredményt.

(folytatjuk)

- OMD -

LIVERPOOL SOCCER

Nemrég megkaptuk kipróbálásra a Liverpool nevű fociprogramot. Sokat vártunk tőle, ismerve a Grandslam néhány előző programját, pedig tudtuk, nehéz feladatra vállalkozik az, aki az eddig megjelent fociprogramok között dobogós helyre pályázik. A játék két lemezre fért rá, ezért szép grafikákra, jó hangokra számítottunk, de csalódnunk kellett. Betöltés közben a jó öreg Spektrumra jellemző hanghatások csendülnek fel, melynek következménye a monitor azonnali lehalkítása. Az első lemezen a klub történetét ismerteti az 1892-es megalakulástól napjainkig. Megtudhatja bárki, hogy a klub központja az Anfield Road-on van. Mindezt 3 percben és 1 lemezen. Sokat gondolkodtunk, mihez kellett ehhez ennyi hely, mert egy ilyen bevezetésnek legalább tízszer kell ráférnie egy lemezre. A játék a második lemezen foglal helyet. Betöltés után egy zavaros főmenü tárul elénk. A képernyőn az egérkurzort csak joystickkal lehet irányítani, mert hát minek az egér, ha már menük vannak. A kurzor néha villog, majd eltűnik, nem kis fejtörést okozva a játszani vágyó áldozatnak. A csapatot 20 játékos közül lehet kiválasztani. A focisták arcképe, és képességeinek százalékos osztályozása mellett mindenkiről van egy kis információ is. Örömmel tapasztaltuk, hogy egy magyar játékos is helyet kapott a focisták között. Ismertetőjéből gyorsan megtudtuk, hogy *Kozma Istavan* karrierjét az *Ujpest Doszá*ban kezdte. Azt már csak szomorúan jegyzem meg, hogy az ő képességeinek értékelése a legrosszabb. A pályát a Strikerüben megismert szögben, majdnem felülről lehet nézni. A talajt 3 fajta közül lehet kiválasztani (száraz, vizes, közepesen vizes). Ha a menüből a gyakorlást választjuk, akkor ellenfél nélkül lehet szaladgálni az egész pályán, de hogy ne legyen ilyen egyértelmű a túlerő, ezért mindkét kapuban a saját kapusunk áll. A játékosok irányítása elég nehézkes, néhány órás játék után sem tudtuk megszokni. A játékosok mozgatásával is foglalkozhatott volna többet a programozó, nem ritka az az eset, mikor a bíró Michael Jackson-i mozdulatokkal előre fut, mégis hátra megy, nem is beszélve a görkorcsolyázó kapusról, aki néha lábmozgás nélkül körbejárja a tizenhatost. Lehet még kupáért is küzdeni, vagy teljes szezont játszani, melyet lemezre is lehet menteni. Két játékos játszhat egymás ellen kupadöntőt. Lehet becsúszva szerelni, vagy fellökni az alkalmatlankodó játékost, melyet természetesen a bíró azonnal lefúj. Ha valamelyik csapat gólt lő, a labda azonnal a kezdőkörbe kerül, a játékosok visszasétálnak a helyükre, és minden kezdődik előlről. A játék nem tartalmaz semmi új ötletet, de nem akarjuk nagyon lehordani, mert hát mi is láttunk ennél rosszabb focit is. (Biztosan mindenki ismeri azt a fajtát, mikor két téglalappal kell ütögetni egy négyzetet.) A játéknak elkészült már az Amiga, IBM és C64 változata is. Mi természetesen Atari-n teszteltük, de néha az volt a benyomásunk, hogy egy eredetileg C64-re készült játékot próbáltak átírni más gépre, törekedve az eredeti változat teljes hasonlóságára. Véleményünk szerint a Liverpool kezdő próbálkozásnak nem rossz, de a többi programhoz képest labdába se rúghat.

MeGa

PD SZOFTVEREK az ATARI boltban

PD No.001
1/ FINAL APPROACH CONTROLLER (repülésirányító)
2/ ATTACK (lövöldözős játék)
3/ AVECTA 1 (szöveges kalandjáték)

PD No.002
1/ BOINGO (arcade játék)
2/ CINKO (logikai játék)
3/ CRUNCH TIME FOOTBALL (amerikai futball)
4/ MYSTIC REALM (arcade kalandjáték)

PD No.003
1/ ST COLORING BOOK (rajzoló program)
2/ THE SEVEN SKULLS (logikai játék)
3/ SLITHER (arcade játék)
4/ SUPER-JACKPOT SLOTS (pénznyerő automata)

PD No.004
1/ GFA BASIC (programozási nyelv)
2/ GFA-COMPANION (segédprogram)
3/ GFA-RUN ONLY (futtatóprogram)
4/ GFA-CROSS REFERENCE UTILITY (segédprogram)

PD No.005
1/ ST WRITER ELITE (szövegszerkesztő)

PD No.006
1/ SEURAT (color/monochrome rajzolóprogram)
2/ ST COLORING BOOK ("kifestőkönyv")

PD No.007
1/ CAD 3D (CAD program)
2/ REZRENDER (CAD segédprogram)
3/ CAD 3D ANIMATOR (CAD segédprogram)

PD No.008
1/ PHASAR (könyvelő és adószámító program)

PD No.009
1/ CHAOS (fractal rajzolóprogram)
2/ PIXEL-PRO (képtrükk program)
3/ THE SHEDULE MAKER (naptárnyilvántartó)
4/ WORD PUZZLE DESIGNER (szórejtvény készítő)
5/ INTERRSET RAMBABY (ramdisk és printer spooler)
6/ POKER SOLITARIE (pasziánsz)
7/ NEWSPEED (utility)



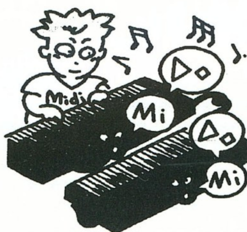
Sziasztok Ataris pajtások!

Ezen megboldogult új évben - úgy néz ki - (remélhetőleg) elszállt fejemről a MIDI rovat átka, azaz a MIDI-Rovátka. (A részleteket lásd a Bomba karácsonyi különszámában.) Így megújult erővel, a kezdőkre való tekintettel, az egykori Amiga magazin emlékét idézve - az ott elindított rovat mámoros hangulatának nyomására nekilátnék.

Akkoriban utaltam rá, hogy ha valakinek egy kicsit is jóállású füle van, szereti a zenét, s még ráadásul játszik is valamilyen hangszeren, annak óriási segítőtárs lehet egy számítógép, ami mára már nélkülözhetetlen eszköze lett a modern hangstúdióknak is. Igaz, van néhány gyurma, aki - avatatlansága ellenére - szentül állítja, hogy a számítógép segítségével megszületett dalok hidegek és egyhangúak, de ez az állítás ilyen formában teljesen alaptalan. Az igazság az, hogy ezt a technikát - mint sokminden mást is - lehet jól, de lehet rosszul is alkalmazni. Ez alatt azt értem, hogy a számítógépes lehetőségek ismeretének - s nem utolsósorban sok pénznek - a birtokában, de akár zenei ismeretek, ízlés és igényesség nélkül is bárki nekiláthat - több-kevesebb sikerrel - saját remekműveinek elkészítéséhez. Sajnos túl sok az ilyen eset, s ez adhat okot arra, hogy a számítógépet hibáztassuk a modern zenei színvonal alacsony voltáért.

Na, de elég a forrongásból! Lássuk, mi is az a MIDI? Maga az elnevezés a "Musical Intrument Digital Interface" (zenei eszközök digitális illesztője) szavak kezdőbetűinek kiemeléséből ered. Ezt az illesztőt digitális elven működő hangszerek, illetve hangszerek és számítógép hálózatba való telepítéséhez fejlesztették ki. Egy ilyen rendszerben egyszerre tizenhat különálló egység tarthat egymással kétirányú kapcsolatot. Így érhető el, hogy az egyik egységen megszólaltatott hang, - szinkronban, de esetleg más hangszínnel - megszólal egy másik MIDI-s berendezésen is.

A leggyakoribb MIDI-s alkalmazás az, amikor egy számítógép, - mint egy többsávos magnó - rögzíti a feljátszott zenei eseményeket. Például fogom magam és eszeveszetten elkezdem verni a dobot. Ha helyenként kicsit eltértem a ritmustól, nem kell a zörejt újból előadnom, elég



csak a sávra rászabadítani egy funkciót, amely helyrehozza az apróbb bakikat. Ezután egy másik sávra feljátszok valami nyomasztó basszust, a harmadikra egy jólcsengő dallamot, s majd ezeket együtt visszahallgatva rájövök, hogy mennyire silány lett ez az egész...



De pánikra semmi okom, hisz a számítógép (és a jó szoftver) nagyszerű dolog: visszaállok a kritikus részre és vagy módosítom az ott lévő hangokat, vagy ha már annyira rossz a helyzet, akkor feljátszom újból az illető részt. S mi az egészben a pláne? Ollónak, - amivel az ember megvágja a kezét - , mozgó szerkezeti elemnek - ami becsípi az ember haját, fülét, orrát - NYOMA SINCS! No, de félretéve a tréfát, ez óriási dolog komoly stúdiómunkák végzése során, hiszen rengeteg időt és alapanyagot takaríthatunk meg, s nem utolsósorban az eddig csak nehézkesen előállítható trükköket, effekteket így egyszerűen illeszthetjük be. Az ATARI már gyárilag tartalmazza a fentiek működéséhez szükséges illesztőt, melynek köszönhetően jobbnál jobb sequencer- programokat készítettek: a Seinberg a Twentyfour-t, majd a Cubase-t, a C-LAB pedig a Creator-t, majd a Notator-t. A Cubase egy Desktop MIDI Recorder, ami azt jelenti, hogy a felhasználói felülete hasonlít a már megszokott felhasználói programok menükezelésére. Szinte olyan, mintha egy szövegszerkesztőben dolgoznánk; egy darabkát kivághatok, átmásolhatok, sokszorosíthatok, stb. Kezelését nem nehéz elsajátítani, ehhez később én is segítségül szolgálok majd. A másik komoly sequencer program, a Notator, egy megbízható, fejlett alapot biztosíthat igényes felvételek készítésekor. Profi kottaszerkesztője - amely a feljátszott dallamról automatikusan elkészíti a kottaképet - nyomdakész minőséget produkál. A C-LAB elismerésére váljék, hogy a Notator-ból más zeneprogramokkal is tarthatjuk a kapcsolatot. Igen hasznos például, hogy a cég hang-editáló programjaival elkészített hangszínek paramétereit a Notator be tudja illeszteni a muzsika elé, így nem kell külön bajlódnunk a hangszínek feltöltésével. Most el is árultam egy következő alkalmazást, melyben a MIDI-n keresztül a számítógéppel definiálhatom szintetizátor hangjainak paramétereit. A legkényelmesebb - és leglátványosabb - megoldás, ha mindezt grafikusan teszem, amiben az ATARI és a jó editorok messzemenően támogatnak. Természetesen még sok más lehetőség is biztosított e téren, de ezekről és a fentiekről részletesebben majd később.

CHR$

A Rendszerbarát

Ebben hónapban újabb C fordítót mutatunk be, a SAS/C® 6.0-t.

Hosszú várakozás és nagyobb késés előzte meg a SAS/C® 6.0 megjelenését, mert a cég már tavaly tavaszra ígérte, de ősz lett mire megjelent. Az új változat leglényegesebb különbségeit és lehetőségeit a következőkben ismertetjük.

A teljesen újraírt dokumentáció 1200 oldalas, többségében gyűrűs kialakítású könyvekből áll: library reference manual, két kötetes user's guide, quick reference guide. Ezt egészíti ki az AmigaGuide-on alapuló hypertext rendszer, melyben minden segédprogramról, CodeProbe parancsról, editor parancsról, könyvtári függvényről, hibaüzenetről, fordító opcióról olvashatunk. Ez a help elérhető az editorból, a debuggerből, az üzenet olvasgatóból, az opció beállító programból és a Shell parancssorából.

Az átkeresztelések jegyében megváltoztatták a fordítóprogram nevét is lc-ről sc-re. Ennek a programnak a segítségével végezhető el minden fordítás: automatikusan meghívja a szükséges programokat a C vagy az assembly fordítót és a linkert. Az opciók megadása is megváltozott, minden opciónak pozitív és negatív formája van (on/off) és már a file-név után is megadhatók nemcsak előtte.

A korábbi változatokkal való kompatibilitás érdekében két további programmal is bővült a rendszer: az *sc5* és az *lctosc* segítségével tovább használhatók a régi stílusú opciók. Az *sc5* parancs az opciók átalakítása után meghívja az új fordítót a fordítás elvégzéséhez, az *lctosc* viszont csak kiírja az új opciókat. Mindkét file figyelembe veszi a sascopts file-t, ha az létezik.

A legtöbb, a fordító részét képező futtatható program (*lc1*, *lc2*, *go*) helyettesítve lett rendszerkönyvtárakkal, ami azzal az előnnyel jár, hogy ha a rendszerben van elég sok szabad memória, akkor az első használat után a memóriában maradnak, lerövidítve ezzel a fordítási időt. Ellenben ha kevés a memória, akkor a rendszer automatikusan fel tudja szabadítani az általuk lefoglalt memóriát. (A DOS Resident parancsa esetén ilyen automatikus felszabadítás nem lehetséges.)

Az előző verzió előfordított header-filejai helyettesítésre kerültek az ún. *GST*-kkel (Global Symbol Table). Ezen a szimbólum táblázatok használatával gyorsabb a fordítás, mert ha a szabad memória mérete lehetővé teszi, akkor két fordítás között is a RAM-ban maradnak. Két további segédprogram segítségével (*gst* és *hypergst*) a RAM-rezidens szimbólum táblázatok megtekinthetők.

A sok bírálatott kapott *lse*, teljesen opcionálissá vált. Az új *scmsg* program segítségével tetszőleges AREXX-et támogató szövegszerkesztő illeszthető a rendszerhez. (A korábbi verzió csak a CED támogatására adott egy segédprogramot.) Leginkább egy igazán jól használható editorra lenne szükség, amely kényelmesen kezelhető (pl. CED, Devpac, TurboText) és ugyanakkor tartalmazza a UNIX stílusú karakterkeresési és cserélési utasításokat (pl. LSE, Z).

Az új peephole optimalizáló egyidejűleg fut a fordító második menetével, jelentősen megnövelve a létrehozott kód minőségét. A global optimalizáló több új típusú optimalizálási módot támogat, ilyen pl. az *__inline* kulcsszó, melynek segítségével az adott rutin minden helyre befordításra kerül (némileg hasonlóan egy makró definícióhoz), ill. feltételek adhatók meg arra, hogy mikor legyen egy függvény automatikusan inline.

A két új, ill. újraírt optimalizáló miatt a létrehozott kód lényegesen hatékonyabb, mert jobb regiszter használatot és jobb címzési módok használatát eredményezi. A rendszer hatékonyabban tudja eldönteni, hogy mely változokat érdemes regiszterben tárolnia. Az eddigi LINK és UNLINK utasításokkal létrehozott frame-pointerek helyett minden veremben elhelyezkedő adat elérése a stack-pointerhez képesti relatív címzéssel történik. Így egy további címregiszter szabadul fel a program számára.

A **CodeProbe** új változata sok hasznos szolgáltatással rendelkezik, ilyen pl. új szintaktikájú parancsok, ahol változót kell megadni, ott bármilyen szabályos C kifejezés elfogadott (még függvényhívás is). További ablakok állnak rendelkezésre, többek között a memória és a függvény hívások nyomkövetésére. String műveletek egyszerűen végezhetők a parancssorból (strcmp, strcpy, memcmp, stb.). A rendszerkönyvtárak hibakeresésének támogatása, együttműködés az **Enforcer**rel (a Commodore standard hibakereső programja), két gépes hibakeresés (a két gép soros vonalon kommunikál egymással és így a debugger kiírásai nem teszik tönkre a képernyő felépítését ill. látszik a progamból is valami).

A fordító továbbra is veremellenőrző kódot generál minden függvény elejére (ha az használja a vermet), de ez a kód megbízhatóbb mint a korábbiak. Egy új opció segítségével lehetőség van olyan kód generálására, mely egy új vermet foglal le, ha a régi megtelt.

A fordító alkalmazhatja az 5.10-nél megjelent szigorú ellenőrzést a extern változók definiciójára és deklarációjára (több modulban is deklarálható, de csak egyben definiálható), de választható az ún. közös modell is, ekkor a több definició sem okoz hibajelzést. (Deklaráció pl.: *extern int a;* definició: *int a;*)

Egy további, a hibakeresést elősegítő opció hatására olyan kód fordítódik, mely file írja, hogy mely részei kerültek meghívásra a programnak. Az így létrejött adatbázis feldolgozását végzi el a *cover* program.

A stringmerge opció egyesít minden string konstanst és a kódszegmensben helyezi el azokat. A korábbi verziók hasonló opciójával ellentétben a *static conts*-ként deklarált ill. automatikus inicializálású adatokat is a kódszegmensben helyezi el. Ennek hatására lecsökken a near adatszegmens mérete, mely megkönnyíti ROM bázisú alkalmazások írását.

A fordító képes a generált object kód assembly listáját is előállítani, a C forráskódot megjegyzésként elhelyezve.

Az új *#pragma tagcall* lehetővé teszi a változó számú paraméterű AmigaDOS függvények regiszteren keresztüli hívását (ez a 2.0 rendszer megjelenésétől időszerű).

A szintén új *#pragma msg* segítségével a fordító üzenetei vezérelhetők (engedélyezhetők, letilthatók, csak hibajelzés jelenjen meg), akár sorról-sorra.

A fordító most támogatja a *char, short és long enum* típusokat is.

A fordító hibajelzései és üzenetei is egyértelműbbé váltak, pl. nemcsak annyit mond, hogy *argument type mismatch, hanem parameter type mismatch; expecting "BPTR", found "struct FileHandle *"*.

A Commodore *utility.library*-ját használó kódot tud generálni, ha bizonyos matematikai műveletek végzése szükséges 2.0 alatt.

A rendszer részét képezik példaprogramok, melyek az új lehetőségek használatának elsajátítását segítik elő.

A rendszer futtatásához legalább 1 MB memóriára van szükség és két floppy meghajtóra. Ez persze a minimál konfiguráció: javasolt legalább 2 MB szabad memória és hard disk használata. Kevés memória esetén a fordító a ****Freeing Resources* üzenet után megpróbálja folytatni a fordítást. További lehetőség, hogy megadható a fordító által maximálisan használható memória mérete.

(JOCO)

Elektronikus színszűrő

HW

Most egy sokakat izgató dologról lesz szó. Nézzük meg, hogyan is lehet képeket digitalizálni, azaz bevinni a számítógépbe! Két alapvetően eltérő megoldás létezik, de közös bennük, hogy a színes képet a három alapszínű összetevőre (vörös, zöld, kék) bontják szét valamilyen módon, majd analóg-digitális átalakítóra küldik. Mint három külön kép érkezik a számítógépbe, ami aztán újra összerakja az eredeti színes képet.

Az első megoldás egyszerűbb és lényegesen olcsóbb is, mégis, az eredmény kiváló. Hátránya, hogy csak állóképnél használható, azonban mozgókép bevitele egyébként sem igen jöhet szóba más okok miatt. (1. ábra)

Így működik az igen népszerű DigiView is. A tárgyat egyszerűen váltható színszűrőn keresztül egy olcsó fekete-fehér kamera veszi három lépésben, majd a digitalizáló alakítja át a videojelet a számítógép részére. A színszűrőt általában a program felszólítására kézzel kell fordítani, de létezik egy "De Luxe" típus is, aminél ez automatikus. Külön figyelmet kell fordítani arra, hogy az átállításakor nehogy elmozduljon a kamera vagy a tárgy. Ez a kőkorszakinak tekinthető megoldás igen jó eredményt ad, ugyanis optikai színszűrő könnyen gyártható kiváló minőségben és a színhűséget ez határozza meg. A kamera ügyében is hasonló a helyzet, hiszen sokkal egyszerűbb jó fekete-fehér rendszert készíteni, mint bármilyen színeset.

A második megoldás bonyolultabb és sokkal drágább, az eredmény pedig sok esetben rosszabb. Professzionális kivitelben mozgókép is digitalizálható. (2. ábra)

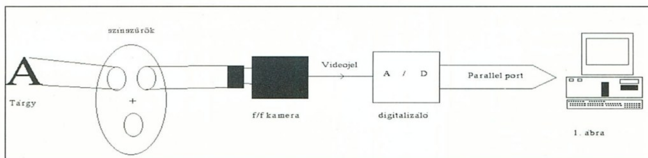
Így működik például a félprofi Snapshot készülék. A drága színes kamera után az összetett videojelet szét kell bontani a három színösszetevőre és szinkronjelre, majd időben egymásután bekapcsolni a digitalizálónak. A splitter ami ezt végzi külön készülékként kapható, és általában egyéb szolgáltatásokkal is rendelkezik (fényerő, kontraszt, színes erőssége stb). Ha megelégszünk fekete-fehér képpel is, akkor egyszerűsödik a helyzet. Vigyáznunk kell azonban arra, hogy a színes videojelben immár zavaró a színinformáció. Hogyan is néz ki a színes videojel spektruma? (3. ábra)

A fekete-fehér rendszerrel való kompatibilitás megőrzésére, a színinformációt magába a fekete-fehér videójelbe kellett elrejteni. Látható, hogy átlagos videojel tartalmánál 4-4,5 MHz között a jel spektruma csak kis szintű összetevőket tartalmaz. Ezt kihasználva ide ültették a színsegédvivőket, ami a gyakorlatban a színkülönbségi jeleket jelenti. Így a világosságjel és csak két színkülönbségi jel átvitele szükséges, majd ezekből a három alapszínjel összeadással és kivonással előállítható. Elnézést, hogy érintettük a TV rendszerelméletét, de így már mindenki megértheti, hogy a színsegédvivőt a zavarmentes kép érdekében el kell távolítani! Ha nem így teszünk, akkor a képen zavarosságként látható a színinformáció! A digitalizálók általában tartalmaznak ilyen szűrőt, azonban sokszor ez nem elegendő, ilyenkor tegyük be a jel útjába ezt a szűrőt! (4. ábra)

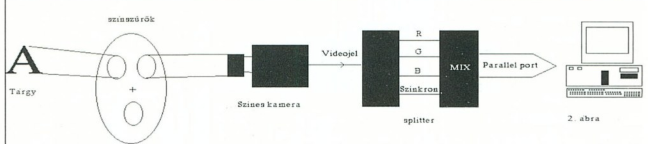
Csak jó minőségű alkatrészeket használjunk és törekedjünk a kisméretű kivitelre, rövid alkatrészlábakra. A szűrőt egy rövid fémtubusba építsük be, és egy kis furaton keresztűl hangolócsavarhúzóval állítsuk be a trimmerkondenzátort úgy, hogy a rezgőkör csillapításmaximuma 4,43 MHz-re essen. Ha van műszerezettségünk, akkor 75-75 ohmmal a be- és a kimenetet lezárva hangoljuk, ha nincs, akkor kénytelenek vagyunk "élesben", működés közben beállítani. Ilyenkor a bemenetre kötött színes kamera, vagy video jele a kimenetre kapcsolt video monitoron üzembiztosan fekete-fehérben kell, hogy megjelenjen. (5. ábra)

A szűrő használatával simább lesz a digitalizált kép és bármilyen kamerát használhatunk. Sok sikert!

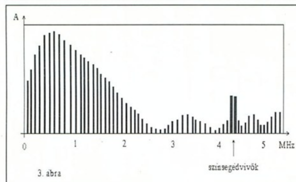
Zozo



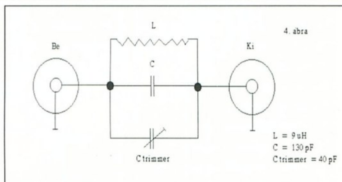
1. ábra



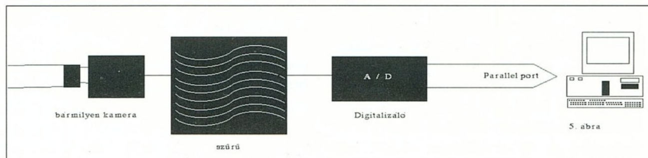
2. ábra



3. ábra



4. ábra



5. ábra

C-64 DEMOVONAL

Az elégedetlenkedő 64-es tábor követeléseinek eleget téve végre itt van ő, és a jövőben is itt lesz!

Szóval terjeszkedünk, tovább hízunk, nem csak a számítógépes palettán, de a Guru oldalain is! Mikor utoljára abbahagytuk egy kedves rég elhunyt újság lapjain, akkor abban állapodtunk meg, hogy aki valami használható dolgot kreált, jutassa el szerkesztőségünk címére! Nos semmi sem változott! Tehát várom a mindent elárasztó lemezek zuhatagát (ezeket természetesen meg is tartom!). Szinte felesleges külön hangsúlyoznom, hogy a beküldők között értékes nyereményeket sorsolunk ki! Elképzelhető egy olyan megoldás, hogy az első díj nyertese visszakapja saját lemezeit. Persze erre még alszom egy párat!

Dutch Breeze/Blackmail: Senki ne vádoljon azzal, hogy csak a legforróbb stuffokat teszteljük, ezért rögtön egy másfél éves veteránnal nyitunk! Hogy miért? Ez a holland csapat mérföldkövet jelent a jó öreg életében. Előző megademojukban mutatták be az azóta nélkülözhetetlen FLI rutint, s attól tartok ez a búcsudemo is sokáig emlékezetes marad! A program maga a tökéletes design, ami többek között Hein és Orc rajzainak köszönhető! Az audio munkában Jeroen Tel is részt vett! Így állt össze az a csoda, ami egy slide-show-nyi grafikát és egy játékra való poénos animációt tartalmaz! A legkellemesebb talán az a loader, ahol a töltőrutin egy ledér hölgy érzékeny pontjának simogatásával hozható működésbe! Haaaah!

Wonderland IX/Censor Design: Úgy néz ki, nem ér véget a csodavilág sorozat! Tán nem is kár, mert mint mindig, lehetetlen dolgokat láthatunk! Előállítottak egy olyan varázsgolyót, amely amellett, hogy legalább 20 karakter magas, a szivárvány minden színében pompázik és animál, s felszínén három különböző scroll fut! Állítólag itt hallható az első 8 bites digitalizált hangszer, és itt látható az első képernyő bontás hires és karakter között!?? Pafff! Mindenesetre az utolsó rész kegyetlen látványos. Eddie tetőtől-talpig pontosan 5 képernyő magas! Külön szenzáció, hogy a csapat három oszlopos tagja, Bob, Sensei és Danko svédországi magyar szülők gyermekei!

Oksen/Starion: A dán nagyöreg volt Bonzai tagokkal megerősítve, újra nyomul a színen! Nekik is sikerült néhány Amigás ötletet megvalósítaniuk, többek között egy teljes képernyős sinscrollt (D.Y.P.P), egy 7 színű raytracing animációt, valamint egy 160 bobból álló vectorgömböt! Emellett megtekinthetünk két snurkellscrollt (a betűk saját középpontjuk körül fordulnak) filled vector társaságban ill. egy ízléses képregényt! A demot bizonyos részei miatt különösen szatíroknak ajánlom!

Fantasia/Oxyron: Egy viszonylag új, törekvő társasággal állunk szemben. Receptjük a következő: nézz meg 1-2 Amiga stuffot és koppintsd le az ötleteket! S nem is akárhogyan, mert amit ezek a fiúk művelték, az tényleg csúcs! Real time metamorphozis, tech-tech plasma, 808 plots, hi-res cycles és egy ECI splitter követi egymást! Ez utóbbi más szavakkal, egy egész képernyőn elterülő, különösen látványos plasmajelenség!

Digital Madness/Brutal: A végére egy igazi csemege! Egy valódi trackmo!? Hogy mi? Igen, ez annyit jelent, hogy a demo egyetlen főprogramból áll, s látszólag ugyanazon a képernyőn közlekednek, aztán a különböző rutinok, pl: egy dragonball 6 pöttyel, egy négy bobos shadeefektus, valamint néhány pixelizált vector! Kiakadás!

Ennyit mára a tudomány és technika világából! Legközelebb nem szükségszerűen a féléve itt penészedő anyagok elemzésével kezdem, ui. lesz egy party Dániában! Tehát vannak bizonyos elvárásaim! Na csá and keep the stuff coming!

Jean





PD ZÓNA

Lyapunovia v1.0

A matematika varázsa

A káoszon alapuló Mandelbrot és Julia halmazok után újabb algoritmus született, mellyel szép, de jellegükben eltérő képeket lehet létrehozni.

Míg a Mandelbrot programok a komplex számsík origó körüli pontját számolják ki, addig ez a program az ún. Lyapunov téren alapul (Aleksandr M. Lyapunov szovjet matematikusról elnevezve). A képek létrehozásához felhasznált képletet Mario Markus publikálta a Scientific American 1991. szeptemberi számában.



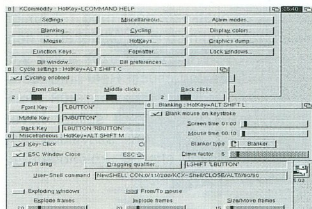
A program shareware, a szerzőnél történő regisztrálás után (25 DM) megkapható a 3.0-s rendszer lehetőségeit kihasználó változat. (A jelenlegi változat maximum 32 színű képeket tud előállítani, melyek ennek ellenére igen megnyerőek.)

KCommodity v2.00

Egy nagyra nőtt törpe

A commodity segédprogramok a 2.0-s rendszerbe beépülő kis segédprogramocskák, melyek hasznos szolgáltatásokkal bővítik a rendszert, amely támogatja is ezeket a bővítéseket. Ez a program egy kissé nagyra nőtt, mert sok kisebb program szolgáltatását foglalja magába.

A program által nyújtott szolgáltatások: felhasználói menük felfűzése a Workbench menüi közé, kibővített szerkesztési lehetőségek a string-gadgetben történő adatbevitel során, minden ablak becsukható az ESC billentyű segítségével (nem kell a Close gadgetet használni), az ablakok aktivizálásához nem szükséges az egér gombok használata: elég az ablak fölé mozgatni a pointert és az első billentyű leütés aktivizálja az ablakot, képes középre mozgatni az olyan screeneket, melyek horizontális mérete kisebb a látható képméretnél, és ezért a bal szélre lennének megnyitva. Továbbá három gombos egeret használva (már akinek van ilyene), a középső gomb segítségével több object is kiválasztható a Workbenchen (nem szükséges a Shift használata), kikapcsolható a floppymeghajtók kattogása, a #? pattern helyett a * használata kapcsolható be, idő-és szabad memória kijelzés a képernyőn, időzítési funkció (alarm), állítható hangerejű billentyű lenyomás visszajelzés, képernyő és egér lekapcsolás (blanker), egérgyorsító, egér koordináta kijelzés, adott irányú elmozdulás gátlása, exploding windows, az ablak bárhol megfogható a mozgatáshoz nemcsak a tetején, funkcióbillentyűk programozása, nem formázott lemezek automatikus formázása első behelyezéskor, memória foglaltság összehasonlítása, Shell nyitása hot-key segítségével, telefonszámla számítás, képernyőnyomtatás (print screen).



Nagyjából ennyi szolgáltatást nyújt (lehet, hogy kimaradt egy-kettő). Tiszteletre méltó teljesítmény egy Shareware programtól, a regisztrációs díj 20 DM.

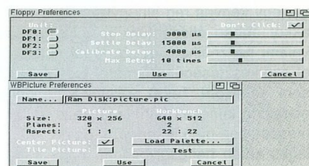
A program megtalálható az AmigaLibDisk (Fish) sorozat 746. lemezén.

NickPrefs

Gyors floppy, gond nélkül!

Egy még újabb commodity program, azaz pontosabban három a 780-as Fish lemezről. Az első (BusyPointer) segítségével megválasztható, hogy mit ábrázoljon az egérpointer akkor, ha épp foglaltat szeretne jelezni. Nem csak egyszerű képet ábrázolhat, hanem kisebb animációkat is betölthetünk.

A WBPicture segítségével képet tölthetünk a WorkBench hátterébe, a 3.0-s rendszerhez hasonlóan. Egy kisebb gond akad az alkalmazásával, mivel nem végez a képeken paletta optimalizálást, ezért nekünk kell azt elvégezni. Ennek oka az, hogy a WB eredeti palettájának felülírása a 3D-s kinézet megszünését okozhatja. A képet a WB palettájával megjelenítve az eredmény kinézete lesz kétséges.



A harmadik porgram, a Floppy segítségével állítható miden floppymeghajtóra külön-külön a fejléptetés sebessége, az hogy kattogjon-e a meghajtó, ha nincs benne lemez és az, hogy hányszor próbálja a trackdisk.device beolvasni a tracket, ha valami hibát észlel.

CxAltNum

elpécésedés?

Egy újabb commodity segédprogram, melynek segítségével a bal Alt gomb és a numerikus billentyűzet segítségével az ASCII kód ismeretében tetszőleges karakter beírható a billentyűzetről. (Akárcsak az MS-DOS gépeken...)

Használatával nem lehet olyan gondunk, hogy azért nem tudjuk beírni a kívánt karaktert, mert nem találtuk meg a billentyűzeten...

MTV Animlogo V1.1

Egy kis szórakozás

Ez egy pusztán a látványért létrehozott kis program, mely a jobb felső sarokban egy MTV (nem a magyar) logót rajzol ki és azt animálja is. A kirajzolás sprite segítségével történik, ezért egyes, sprite-okat használó programokkal összeakadhat, ami szerencsére elég ritkán fordul elő.



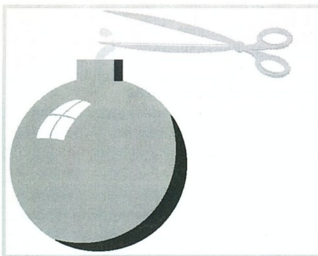
(JOCO)

Quarterback

A nélkülözhetetlen szerszámosláda

Ha azt mondom Central Coast Software, valószínűleg nem sokan kapják fel a fejüket. Azonban ha azt is hozzáteszem, hogy QuarterBack Tools, vagy csak egyszerűen QuarterBack, akkor már sokaknak jó érzése támadhat. Akiknek még most sem ugrik be semmi, azoknak ajánlanék két programot figyelmükbe. Egyikről sem írok olyan leírást, hogy válaszd ki az X menüpontot és nyomd le a CTRL-A-F6-B-P billentyűket egyszerre, mindössze a lehetőségeiket szeretném ismertetni.

Az első a QuarterBack Tools, amit a továbbiakban nevezzünk mondjuk QBTools-nak. Ez az a program, ami sem nem szép, sem nem új, csak nagyon jó. Ha valaki mindennapi munkája során akár harddisket, akár floppylemezt használ (így pl. mindenki), előbb-utóbb találkozik olyan bosszantó problémákkal, mint a lemez megsérülése, a véletlenül letörölt roppant fontos file-ok esete vagy bármilyen egyéb lemezes probléma. Az ilyenkor fellépő katasztrófahelyzetekben sem kell kétségbe esni, elég betölteni ezt a programot, és nagy valószínűséggel a gond csökkenthető, esetleg teljesen meg is szüntethető. Tekintsük át nagy vonalakban, hogy mit is tud pontosan ez a program. Természetesen hibátlanul működik bármely AmigaOS által kezelt egységgel, így bármilyen tipusú illesztővel (SCSI, IDE) ellátott harddiskkel is. Az egységekről, lemezekről megtudhatunk segítségével minden lényeges információt, így a lemez kapacitását, a foglalt és szabad adatblokkok számát, a használt memória tipusát, stb. A lemez foglaltságáról azonban jóval többet is elárul: megmutatja, hogy hol vannak a foglalt és a szabad adatblokkok, mennyi file van szétszabdalva a lemezen. Lehetőséget nyújt arra is, hogy teljesen újraszervezzük a lemezt, amire akkor lehet szükség, ha túl sok file van szétszabdalva, hiszen ilyenkor a filekezelésnél sok felesleges fejmozgás van, ami lényegesen lelassíthatja a lemezműveleteket. Arra felhívnám a figyelmet, hogy az újraszervezés előtt készítsünk egy másolatot a lemezről, illetve a harddiskről mentsük le az adatokat, mert ha ez a művelet félbeszakad, akkor bizony sok adatunk elveszhet. Bárkivel előfordulhat, hogy véletlenül letöröl egy olyan állományt, ami még kellett volna. Ebben az esetben is jól jön a QBTools. Egyszerűen visszaszerezhetjük a törölt állományokat, bár ez a művelet az Amiga lemezkezelő rendszere miatt igen hosszú időbe is beletelhet. Persze csak abban az esetben lehet sikeres a helyreállítás, ha a törlés óta még nem (vagy csak nagyon kevés) lemezreírás történt. A file helyreállítási funkció kritikus lemezsérülés esetén is hasznos lehet, még akkor is, ha az AmigaOS már fel sem ismeri a lemezt.Lemezsérülések sajnos bármikor bekövetkezhetnek. Ebben az esetben is jól jön a QBTools. A fizikailag hibás szektorokat megkereshetjük és bejelölhetjük segítségével, ezáltal megakadályozva azt, hogy az operációs rendszer a hibás területre



próbáljon írni. Ez a floppylemezek esetében nem olyan lényeges, hiszen egyszerűen kicserélhetők, de például a harddiskek esetében kissé más a helyzet. Természetesen a logikai hibák is kijavíthatók a QBTools-szal. Sokszor előfordul, hogy a Disk-Validator nem tud zöld ágra vergődni a hibával, ám a QBTools azt pillanatok alatt elhárítja (ne póbáld ki, de ilyenek léphetnek fel, ha a lemezreírás közben reseteljük a gépet). Sajnos az állományok megjavítását, helyesebben a megmentését nem minden esetben tudja helyesen elvégezni a program. Az ilyen esetekben azt javasolja, hogy törli a kérdéses állományt. Első megközelítésben ezt ne engedélyezzük neki, hanem próbáljuk meg egy másik programmal (pl. DiskSalv) megmenteni a file-t, majd a QBTools újboli lefuttatásával már törölhetjük azt.

A második program amit ajánlani szeretnék egy harddisk backup és restore program (ami persze használható floppylemezek mentésére is, csak nem érdemes). Egyszerűen a Quarterback névre hallgat és az 5.0.1-es verziószámmal van felszerelve a legutóbbi verziója. Kinézetre hasonlít a ProWrite-ra, ami nem túl nagy csoda, ha figyelembe vesszük, hogy a két szoftvert ugyanaz a cég, a New Horizons adta ki. Ez az új változat alaposan megváltozott külsővel és némileg megváltozott belsővel rendelkezik. Természetesen az előző verziókkal teljesen kompatibilis, a régebbi mentések gond nélkül visszatölthetők, felhasználhatók. Néhányat a teljesség igénye nélkül megemlítenék az új tulajdonságokból:

- a program teljes egészében vezérelhető billentyűzetről is
- AREXX támogatás
- adattömörítés adatmentés közben
- mágnesszalagegység (streamer) használatának lehetősége
- jelszóvédelem a lementett adatokra vonatkozóan
- bővebb naplózási lehetőségek

Kiemelendő még a programnak az a tulajdonsága is, hogy a floppylemezre történő mentéskor több lemezegység is használható, így több lemezt előre behelyezve a lemezcsere idejére sem kell felfüggeszteni a backup folyamatot. A backup vagy a restore művelet közben keletkező naplóállomány nyomtatásának képét is profi és rendkívül kényelmes módon állíthatjuk be. Mint látható, a program készítői mindenre gondoltak, ami a kényelmes kezeléshez szükséges. Talán nem túlzás azt állítani, hogy ez a program ebben a kategóriában a legjobbak közé sorolandó, sőt talán a legjobb. Mivel nagyon megbízható és gyors, használata minden harddisk felhasználónak javasolt.

Mint a fenti két "reklámszövegből" kitűnik, ez a két program minden olyan Amiga felhasználónak, aki nem csak játékra használja a gépét, a kötelezően beszerzendő programok kategóriájába tatozik. Személy szerint mindkét programot igen régen használom, és nyugodtan kijelenthetem, hogy még egyikkel sem volt soha semmilyen problémám. Sajnos a QBTools-nak tudomásom szerint még nem jelent meg új verziója, de remélem, hogy egy új és még jobb változatig nem kell túl sokat várni.

DrótMalac®



AREXX

Üdvözlök mindel lelkes (és kevésbé lelkes) GURU olvasót az idei év első lapszámában. Mögöttünk az Ó-év, és mi lankadatlanul folytatjuk a nyomulást előre. Amint megigértem, tovább folytatjuk az Arexx utasítások ismertetését.



RexxMast

Exit [kifejezés]
Az utasítás bárhol használható a programon belül, hatására a futás befejeződik. Ha az opcionális "kifejezés" is meg van adva, az kiértékelődik, és átadódik a hívónak, mint a funkció, vagy parancs eredménye.

If kifejezés [;][Then][;][feltételes kijelentés][;][Else felt.kij2.]
Ez egy szokásos feltételvizsgálat. Több sorban is állhat, a pontosvesszőkkel jelzett tagolás szerint. Ha a feltétel igaz, a Then utáni ág hajtódik végre. Ha a feltétel nem igaz, az Else ág hajtódik végre, vagy ennek hiányában a Then-t követő cikkelyen folytatódik a program. Ha több utasítást is végre akarsz hajtatni, a feltétel teljesülése, vagy nem teljesülése esetén, foglald az utasításokat egy egyszerű Do...End csoportba.

Interpret kifejezés
Ez egy nehezebb falat. A kifejezés kiértékelődik, majd a program megpróbálja az eredményt utasításokként feldolgozni. Az így keletkező, a Do szerkezettel azonos módon kezelt utasítássor (lehet egy utasítás is) bármelyik utasítást tartalmazhatja. A végrehatás a Break használatával megszakítható. Az értermezett sztringen belül használhatsz cimkéket is.

Iterate [változó]
A parancs hatására a jelenleg végrehajtás alatt álló Do ciklus aktuális ismétlése befejeződik. Ez gyakorlatban annyit jelent, hogy a Do-hoz tartozó End-re kerül a végrehajtás. Ha a feltételek adottak, a ciklus elkezdi a következő ismétlést. Az opcionális változó szimbólum használatával nem a legbelső, hanem a változó által meghatározott ciklusváltozójú Do szerkezetből lehet kilépni. A változó itt betű szerint van véve, nem pedig a tartalma számít. Ha ilyen változóval nincs aktív ciklus, hibaüzenetet kapsz. Akkor is hibaüzenet a válasz, ha az utasítás nem Do szerkezeten belül áll.

Leave [változó]
Az utasítás hasonló az előzőhöz, de nem csak az éppen futó ismétlésből lép ki, hanem be is fejezi a ciklust. Az opcionális változó hatása azonos az előző utasításnál leírttal.

Nop
No Operation, azaz semmilyen utasítás, gyakorlatilag semmit nem végez. Jelentősége összetett If szerkezetekben van, amikor az Else ágban nem szerepel utasítás. Például:

```
If v=10
 Then
  If a=b
   Then b=25
   Else Nop
 Else a=25
```

Numeric {Digits/Fuzz} kifejezés Numeric Form {Scientific/Engineering}
Az utasítás beállítja a matematikai számítások pontosságát. Mint látható többféle formában használható. Ezek:

Numeric Digits kifejezés
Meghatározza a tizedesjegyek számát a matematikai műveletekben. A kifejezésnek pozitív egésznek kell lenni.

Numeric Fuzz kifejezés
Az összehasonlító műveletekben figyelmen kívül hagyandó tizedesek számát határozza meg. Kisebbnek kell lennie mint az érvényes Numeric Digits érték.

Numeric Form Scientific
A kitevőt úgy állítja be, hogy nem zéró számban, a mantissza 1 és 10 közé essen.

Numeric Form Engineering
A számítást mérnöki pontosságra állítja. A mantissza nem zéró számban 1 és 1000 közé esik.

Options [Failat kifejezés][No]
Options [Promt kifejezés][No]
Options [Results][No]
Options [Cache][No]
Az utasítás segítségével lehet beállítani a különböző belső opciókat.
Az Option Failat meghatározza, melyik parancs visszatérő kódtól kezdődjenek a hibakódok. Hasonló az AmigaDOS Failat utasításához.
Az Option Promt a Pull és a Parse Pull által használt promtot állítja be.
Az Option Results jelzi, hogy az interpreternek szüksége van eredmény sztringre a vendéglátótól, amikor parancsot ad ki számára.
A Cache a belső utasítás cache-t aktiválja. Induláskor ez be van kapcsolva. A No kulcsszó törli az adott opció beállítását. Az Options-t önmagában használva az összes beállítás törlődik. A beállítások megőrződnek a funkcióhívások alatt is. Ha a funkción belül megváltoztatsz egy opciót, az csak a funkció környezetére érvényes, visszatérve a programhoz, annak az opciói helyreállítódnak.

Procedure [Expose változó [változó1...]]
Ezzel az utasítással a belső funkciók változói lokálissá tehetők, így nem lesz összeütközés a főprogram változóival. Lehetőség van arra is, hogy bizonyos változókat lokálissá tegyél. Ehhez az Expose alkulcsszót kell használni, utána felsorolva az átveendő változókat. Az itt felsorolt változók más belső funkciókból közvetlenül nem érhetők el, ott újra át kell venni őket. Összetett szimbólumot is át lehet venni, sőt, ha stem szimbólumot adsz meg, az összes belőle származó összetett szimbólum is átadódik. A változók átvétele a felsorolásuk sorrendjében történik. Amíg egy változó nincs átvéve, addig az initializálatlan.

Push [kifejezés]
Az utasítás adatokat helyez a STDIN folyamatra, ahonnét azt ki lehet olvasni. Az adatfolyam kezelését standard Amiga handlerekkel kell megoldani. Az adatok feldolgozása a LIFO (last-in, first-out) elvet követi.

Queue [kifejezés]
Majdnem azonos a Push-sal, kivéve, hogy az adatok feldolgozása a FIFO (first-in, first-out) elv alapján történik.

Return [kifejezés]

A funkciók végén, a vezérlésnek az előző szintre történő visszaadását szolgálja. Azonos funkción belül több helyen is alkalmazható. A kifejezés kiértékelődik, ez lesz a funkció eredménye. Ha a funkció kifejezésből lett hívva, ez kötelező, Call esetén azonban nem.A Return-t a programtörzsben használva, az Exit-tel egyenértékű.

Az erre a hónapra szánt terjedelmet sikerült betölteni, búcsúzom tehát. Ha nektek is jó, jövő hónapban újra találkozunk.
Aurum

Morph Plus

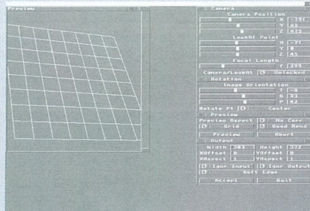
Az amerikai ASDG Inc. az ADPro készítője és kiadója végre piacra dobta az Art Department-ből hiányzó effekt-csomagot: a Morph Plus-t.

Az ADPro minden Amiga képfeldolgozó programok ősanyja, fantasztikusan gyorsan és megbízhatóan végzi a dolgát, de mára egyre több területen elmaradt vetélytársai mögött. Napjainkban a televíziózásban egyre nagyobb szerepet betöltő képeket formáló, torzító funkciók pl. metamorfózis szinte teljesen hiányoztak belőle. Nos a Morph Plus tartalmazza ezeket, és nem is akármilyen formában!

A programcsomag három részből áll: Morph, Morph Plus és FRED. Ezek egyáltalán nem különálló termékek, mint azt elsőre gondolnánk - bár külön-külön is futtathatóak - hanem nagyon is egymásra épülnek.
Az ADPro ismerői jól tudják, hogy az ASDG termékei moduláris felépítésűek. Pl. az ADPro fő programhoz kapcsolódnak a "Loader"-ek, ezek végzik a különböző formátumú képek betöltését, az "Operator"-ok manipulálják a képeket, majd a "Saver"-ek valamelyike tetszőleges formátumban elmenti a végeredményt. A Morph Plus valamennyi effekt operátora WYSIWYG rendszerű, vagyis egy grafikus felhasználói felülettel dolgozhatunk. Ez a manipulált kép, egy szürke árnyalatos változatát mutatja. Az új AA-chipsettel rendelkező gépeken ez 256 szürke árnyalatot, a régebbi gépeken pedig 16-ot jelent.
A "Morph Plus" program tulajdonképpen az ADPro-nak egy korlátozott tudású változata. A különbség az ADPro és a Morph Plus között a mellékelt modulok számában van. A Morph Plus-hoz csak a legfontosabb Loader (ALPHA, ANIM, IFF, RIPPLE, TEMP, UNIVERSAL), Operator (APPLY_MAP, COLOR_TO_GRAY, CROP_VISUAL, DEFINE_PXL_ASPECT, GRAY_TO_COLOR, BLUR, HORIZONTAL_FLIP,RENDERED_TO_GRAY, SCALE, VERTICAL_FLIP) és Saver (ANIM, HAME, IFF, TEMP) modulokat adják. Az operátorok között találjuk az új effekteket is: PERSPECTIVE, REFRACT, RIPPLE, ROTATE, SPHERE, TWIRL, WARP.
A modulok teljesen kompatibilisek az ADPro moduljaival, így ha valaki egy teljes ADPro rendszerrel rendelkezik, csak ezeket kell üzembe helyeznie és már folytathatja is a munkát.
Lássuk az új Modulokat:

PERSPECTIVE

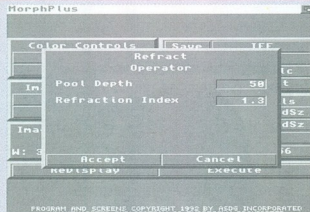




PERSPECTIVE - a képnek nemcsak a méretét változtathatjuk meg, hanem a "térbeli" helyzetét is. Tetszőlegesen eltolhatjuk, forgathatjuk mindhárom tengely (X, Y, Z) körül. Ez nagyon hasonló a DeluxePaint jól ismert hasonló nevű funkciójára. A kép aktuális helyzetét, a Preview nevű ablakban láthatjuk, amelyben egy vonalas rajz jelképezi a képet. A paraméterek állításakor ez a rajz valós időben mutatja a változást. A vonalas megjelenítés helyett választhatunk szürke árnyalatos képet is (két minőségi fokozatban), ekkor a változtatások megjelenítéséhez néhány másodpercre van szüksége a programnak. A végleges kép éleit elmoshatjuk a "Soft Edge" opcióval.

REFRACT

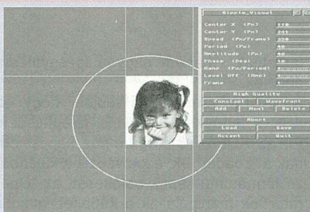




REFRACT - fénytörés jelenségét szimulálja. Képzeljük el, hogy a kép egy úszómedence alján fekszik, a medencében lévő víz tetején pedig hullámok tornyosulnak. Ha ebben az esetben a képet a medence feletti pozícióból szemléljük, akkor az általános iskolai fizika órákról jól ismert fénytörés jelenség hatására, a kép eltorzul. Ha megvizsgáljuk az előbbi kis történetet, akkor a REFRACT effektet vezérlő mindhárom paramétert megtalálhatjuk benne. Az első a "hullámos vízfelszín", ezt esetünkben egy szürke árnyalatokból álló kép szolgáltatja. A második az adott anyagra jellemző (vákuumhoz viszonyított) fénytörés mutató értéke, míg a harmadik nem elhanyagolható körülmény, a medence mélysége, amelyet szintén nekünk kell megadni ("Pool depth").

RIPPLE+

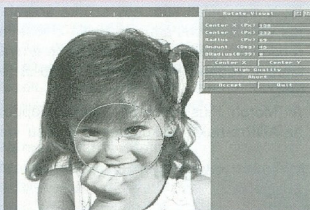




A RIPPLE a REFRACT-tal ellentétben több hullám definiálását is megengedi, amelyek interferálhatnak egymással. Ennek hatása nem ugyanaz mintha az egyes hulláeffekteket egymást követően alkalmaznánk a képen. A hullámok terjedési sebességét, magasságát, egymástól való távolságát, és még sok más tulajdonságot is beállíthatunk. A hullámok persze meg is mozdulhatnak a FRED segítségével, amelyről később még lesz szó.

ROTATE+

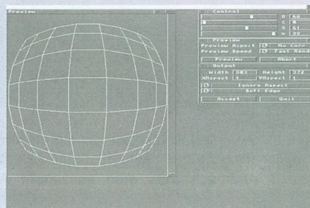




ROTATE - forgatás. Ez nem az egész kép elforgatására való - ezt a PERSPECTIVE végzi - hanem annak kör alakú részeinek nagyon pontos és meghatározott minőségű elforgatására. Az operátor kiválasztása után megjelenik a vezérlő képernyő, a kép szürke árnyalatos rajzával. Itt interaktívan beállíthatjuk a módosítani kívánt területet, az elforgatás szögét, a "blur" értékét, valamint választhatunk a gyors, de kevéssé szép vagy a lassabb, de szebb forgatás között. A "blur" elmossa forgatás közben a képet, gyors mozgás hatását keltve.

SPHERE+

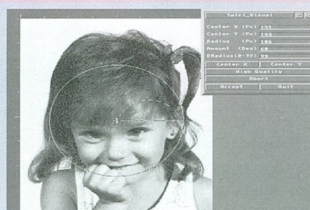




SPHERE - gömbre feszítés. A kép úgy torzul el, mintha egy félgömb felszínére feszítettük volna. A félgömb magasságát, a "gömbségét", a szélek kezelését mind pontosan beállíthatjuk. A különböző paraméterek hatását a végeredményre egy drótvázon figyelhetjük meg, amely valós időben tükrözi a változtatásokat. A kontúrokat természetesen itt is elmoshatjuk, a "számítógépes" kinézet elkerülése érdekében.

TWIRL+





TWIRL - csavarás. Ez az operátor hasonlóan működik mint a ROTATE, azzal a különbséggel, hogy a kör sugarával együtt változik az elforgatás mértéke is. A különböző paraméterek mellett szokás szerint beállíthatjuk, az effekt minőségét, ami természetesen kihat a végrehajtás idejére. A Blur - elmosás értéket a BLength paraméterrel állíthatjuk. Ekkor a kép olyan lesz "mintha forgószél kapta volna el".

WARP+





WARP - elérkeztünk a legérdekesebb operátorhoz, amelynek segítségével szabadon torzíthatunk egy képet. Ez a modul egy kicsit eltér a többitől, amit a felhasználói felületen és a mögötte rejlő filozófiában is felfedezhetünk. A funkciók nagy részét a menükben találhatjuk, ami egyáltalán nem megszokott az ADpro (Morph Plus) esetében. A WARP képtorzításához először is meg kell adnunk, hogy a képet hogyan akarjuk megváltoztatni. Erre a célra szolgálnak a vektorok. Ezek kezdőpontja mondja meg, hogy a kép mely része vándoroljon a végpont által meghatározott helyre. Mivel egy vektor csak a képnek egy kis részét mozgatja, ezért a vektorokat összeköthetjük élekkel, így már kijelölhetünk egész területeket is. Mindezekhez a műveletekhez a program maximálisan segítséget nyújt, kezdve a vektorok egy gombnyomással való létrehozásától, a vektor irányának megfordításáig.

Az ADPro ismerőknek talán feltűnt az új modulok felsorolásánál néhány érdekes dolog. Sokan hiányolták az ADPro-ból az UNDO funkciót, amellyel hibás lépéseinket tehetjük semmissé. Nos erre a célra szolgál a TEMP loader és saver. Ha betöltünk egy képet és elmentjük a TEMP saver-rel, akkor munkánk folyamán bármikor visszaállíthatjuk a TEMP loader-rel. Ez rendkívül elegáns és gyors megoldás, hasznos lehet akkor is, ha ugyanazon a képen kell több műveletet elvégeznünk és az eredményeket elmentenünk.

A másik hiánypótló modul az ANIM loader és saver. Ezek segítségével egy animáció meghatározott képkockáját tölthetjük be, vagy menthetjük el. Létrehozhatunk új animációkat is.

A harmadik érdekesség a RIPPLE loader. Használatával szürke árnyalatos hullámképeket állíthatunk elő, amelyek jól használhatóak a vezérlő alpha csatornákhoz.

Elérkeztünk a fő attrakcióhoz, a Morph programhoz. Ez a metamorfózis program messze megelőzi vetélytársait (Cine-Morph, ImageMaster), mind a beállítás átgondoltságában, mind pedig a végeredmény minőségét illetően. A vektorokat a jobb áttekinthetőség kedvéért csoportokba köthetjük, ezekhez a csoportokhoz - amelyek képterületeket definiálnak - tetszőleges mozgási és áttűnési görbét rendelhetünk. Így létrehozhatunk pl. olyan effektet mint Michael Jackson híres klipjépen (Black or White), amikor először az énekes haja nő ki, majd röviddel ezután az arca is átalakul. Nem elhanyagolható szempont a program sebessége. Nos ez a minőséghez képest igen kedvező: egy gyorsabb gépen (A3000), egy nagyfelbontású 24 bites kép átalakítása mindössze néhány percet vesz igénybe.

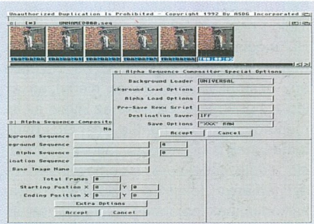
A vektorok beállításánál egyedi felhasználói felülettel találkozunk, melyet alkotói "onion skin"-nek (szabadfordításban: hagyma bőrnek) neveztek el. Itt egyszerre, egy képernyőn láthatjuk a forrás- és a célképet, de nem egymás mellett, hanem egymáson. Egy csúszka segítségével állíthatjuk, hogy mennyire keveredjen a két kép. A csúszka egyik szélső helyzetében csak a forrás, másikban pedig csak a célkép látszik; a kettő között tetszőleges százalékban keverhetjük a két képet. Ez nagyon időkímélő az elmozdulások pontos beállításához. A pontos beállítást a nagyítás segíti elő, amellyel a kép bármely részletét több fokozatban kinagyíthatjuk. A Morph-ban minden képernyőművelet aszinkron, megszakítható, így egy-egy hibás döntés esetén nem kell megőszülnünk a képernyő újragenerálására várva.

Mindezek után a programmal Still-Morph (két állókép közötti átalakulás), Moving-Morph (két képsor közötti átalakulás), Still-Warp (állókép torzítása), Moving Warp (képsor torzítása) effektekre van lehetőség.

Érdekes kulissza-titok, hogy a Morph gyakorlatilag csak egy keretprogram, amellyel kijelölhetjük a vektorokat, a képtorzítást és összemásolást az ADPro (vagy Morph Plus) - és azon belül is a WARP operátor és a "compose" funkció - végzi, amelynek a háttérben futnia kell.

És végül, de nem utolsósorban a programcsomag harmadik része a FRED, amely először a 2.1.0-ás ADPro-val jelent meg, és a Morph Plus-hoz egy új változata jár. A FRED (FRame EDitor) segítségével könnyen kezelhetünk együtt képcsoportokat, szekvenciákat, valamint közvetlen kapcsolatot teremthetünk az ADPro-val. A FRED Arexx-en keresztül hozza létre ezt a kapcsolatot. Mi is írhatunk saját Arexx programokat amelyek az ADPro-t vezérlik és amelyeket aztán hozzárendelhetünk egy-egy képsorozathoz. Számtalan ilyen kész makrót mellékelnek a FRED-hez, többek között az új effekt operátorokhoz (pl. hullámzás, forgatás), segítségükkel könnyen animálhatjuk ezeket.

Mindent összefoglalva a Morph Plus egy



kiválóan megtervezett, nyitott és hatékony eszköz a video-animátorok számára, olyan amelyet más platformok is megirígyelhetnek, és amelyet a profik nem nélkülözhetnek. Mindemellett otthoni használatra is kiválóan alkalmas alacsony - 399 DM - ára miatt.

Szeretnék köszönetet mondani a német Macro System cégnek, aki az ASDG hivatalos képviselője, és a program legújabb változatát tesztelés céljából a rendelkezésünkre bocsátotta.

Marinov 'Gaborca' Gábor

A Morph Plus, valamint más ASDG termékek is megrendelhető tőlük:

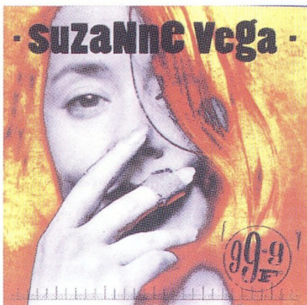
MacroSystem Computer GmbH
Friedrich-Ebert-Straße 85 5810 Witten
Tel.: (02302) 80391
Fax: (02302) 80884
BTX: *MACROSYSTEM#

Ezen a két oldalon megtalálod mindazt, amivel szerintünk legalább olyan jól el lehet tölteni az időt, mint a géppel. Zene, könyvek, filmek, szóval minden földi jó. Reméljük sok mindent kipróbálsz az ajánlatok közül és sikerül új dolgokat felfedezned.



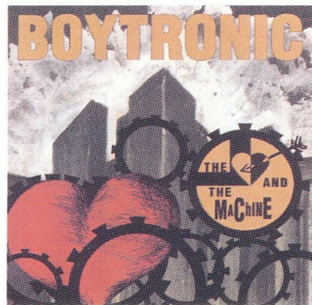
Essential Yello-The Singles Collection

Egy olyan lemezre szeretném ráirányítani a figyelmet, amely nem valami nagy újdonság, sőt nem is vadonatúj számok találhatók rajta. Viszont azt hiszem elég sokan lesznek olyanok, akik (ha eddig el is kerülte a figyelmüket ez a lemez), most begyűjtik ezt az értékes trófeát. Hiszen a Yello-t nem kell különösebben bemutatni. Ha mégis akadna valaki, aki még csak nem is hallotta ezt a nevet és egyetlen egy számukat sem, annak elérkezett az idő a megtérésre. Ez a lemez kiváló az ismerkedésre, hiszen afféle Best Of... gyűjteménynek is tekinthetjük, amely a formáció eddig megjelent kislemezsikereinek gyűjteménye; felöleli a Yello egész munkálkodásának legjobban sikerült darabjait. Ez a válogatás híven tükrözi az eddig megjelent 8 lemez zenei világát, amelyben a duó mindig szívesen alkalmaz meghökkentő effekteket, fapofával előadott zenei képtelenségeket, a 120 méter mély énekhang pedig egyszerre komolytalan és komoly. A legutóbbi lemez nagy sikerei mellett (The Race, Drive/Driven, Of Course I'am Lying) végre egy lemezen hallhatók a korábban nagy port felvert számok (I Love You, Tied Up, Lost Again, Pinball Cha Cha). Legalább nem kell külön vadászni a lemezekre és nem érhetnek olyan kellemetlen meglepetések mint engem, amikor a nagy nehezen lemásolt korai Yello albumon az egy címadó és kislemezsiker számon kívül nem sok értékelhető dolog volt. De mindez már nagyon régi dolog, ez a lemez totális siker, ami jól is jön a két tagnak. Az a hír járja ugyanis, hogy irtózatosan összevesztek valamin, nem hajlandóak látni egymást, így sajnos nem sok jóra számíthatunk egy új Yello lemezzel kapcsolatban.



Suzanne Vega - 99.9 F°

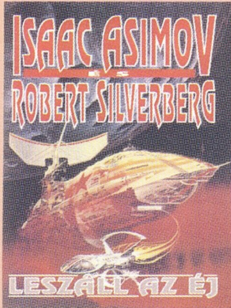
Ezt az új, '92 végéről való lemezt azoknak ajánlanám inkább, akik szeretik a tartalmas szövegeket, amelyek néha egy költemény szintjét is megütik, illetve szeretik az akusztikus gitárzenét és a kellemesen mély, de azért félreismerhetetlenül női énekhangot. Suzanne Vega első lemezét 1985-ben készítette Network című bemutatkozó albumát a kritikusok szokásos fanyalgása mellett, a zeneszerető emberek örömmel fogadták. Azóta már több lemeze jelent meg, ez az új albuma szerintem a legjobbak közé tartozik. Az egész lemezt átjárja egy különleges hangulat, kissé fanyar, kissé gunyoros, néha komoly, néha ironikus dalok találhatók rajta, és ami nem olyan gyakori, az egész egy egységes képet mutat a hallgató felé. Szükség van némi angoltudásra is, illetve egy kis angol hallásra, mert érdemes a szövegeket is megérteni. Enélkül is nagyon kellemes a zene és manapság már ez sem kevés. De az igazi sava-borsa Vega stílusának csak akkor jön ki, ha értjük a szöveget is. Ezt a remek stílust érzékelni lehetett még egy kb. két éve futó disco-slágernél is, amikor is a Tom's Diner című szám igen előkelő helyezéseket ért el a különböző listákon. Én egyébként ekkor figyeltem fel erre a hangra és kezdett el érdekelni, ki is lehet ez, aki ilyen stílusban énekel egy sima dobkíséretre és némi szintetizátoros kíséretre. Egyszóval azok, akik szeretik a jó zenét, leülnek zenét hallgatni csak a zene kedvéért is, nemcsak háttérzajnak használják, nos ők egy igen kellemes ajándékot kaptak az év végén. Felhívnám a figyelmet a régebbi lemezekre is, ha megszeretted a stílust, ne hagyd ki azokat sem, a régebbi lemezek is igencsak az ajánlott műfajba tartoznak.

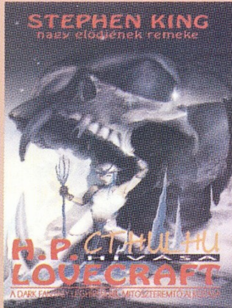


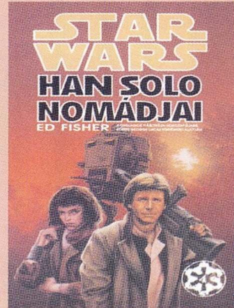
Boytronic-The Heart And The Machine

Most pedig lássuk, mit hallgat az ember ha valami könnyedebb zajra van szüksége. Meglepetésként érte a rajongótábort a hír: a hamburgi trió, a Boytonic, az eddigi sikereiket összefoglaló (és szerintem egy kissé elmixelt) Boyzclub Remixes című album után - egy újabb lemezzel jelentkezett. A csapat 1983-ban alakult, első nagylemezük a The Working Modell. Ez a techno-funk-disco zene hamar nagy tábort szerzett magának az európai diszkókban, sőt a You c. szám nemzetközileg is ismerté tette a csapatot. Ezen a bombasikeren kívül még nagy szám volt a Red Chips, a Luna Square, a Living With You is. Ezt a korszakot zárta le egy Best Of válogatás és az előbb említett elmixelt remix lemez is. Lezárta, mert az új lemez már nem egyértelműen és első hallásra disco-zene. A hihetetlen tempó lassult egy kicsit sajnos, de a dallamvilág gazdagodása ezért bőven kárpótol mindenkit. Ezt a zenét már nemcsak "tánczenének" lehet hallgatni. Aki ismeri és szereti az Alphaville nevű bandát, illetve az énekesük szólólemezét, az szerintem talál némi hasonlóságot. De ez nem baj, sőt. A Boytronic úgy döntött, hogy nem áll be a techno zenekarok végtelen sorába, és nagyon jó, hogy így döntöttek, ezt igazolja a lemez kezdeti sikere is. Aki viszont csak azért szerette a csapatot, mert jó kis padlódöngetőt játszottak, annak sajnos nem tudom ajánlani a lemezt, annak a korszaknak vége, legalábbis az új számok alapján. Aki viszont meghallgatta a régi Boytronicot - csak úgy otthon is, az hallgassa meg ezt a lemezt is! De ne felejtsük el: ez most kissé más, mint amit megszoktunk.

STILLA







Új Valhalla könyvek

A Szépség ....

Három év munka, hatszáz animátor, művész és technikus, 226.000 (kétszázhuszonhatezer) kézzel rajzolt mozdulat, és néhány varázslatos melódia. Ez a két Oscar Díjjal jutalmazott nagy sikerű Walt Disney rajzfilm röntgen képe. De nézzünk az adatok mögé. A Szépség és a Szörnyeteg a meseirodalom egyik legszebb és legtisztább gyöngyszeme. A csillogását olyanok tették teljessé, mint Jean Cocteau 1946-ban rendezett "La Belle et la Bete"-je. A XVI. században élt olasz író, Giovan Straparalo által először papírra vetett mese - 1992-ben újra csillagszóróként tündököl. Kissé vonakodva ültem le, a volt Filmmúzeum kényelmes székébe, majd 90 perc múlva nehezemre esett visszatérni a saját unalmas, hétköznapi, civilizált, depressziós, környezeti ártalmaktól hemzsegő, szürke világunkba.

A film új színeket varázsol a lelkekbe, a kételkedőknek új utat, az ébredőknek bizonyosságot, a tudatosoknak igazolást nyújt. A fogékonyabbak mélyebb, mások felszínesebb igazságokra lelhetnek ezalatt a másfél óra alatt.

Érdekessége, hogy teljesen újszerű eszközöket alkalmaz, mégpedig a számítógépes animációt és Ray-tracing eljárásokat. Akik a technikai tökéletességet keresik, azok is megtalálják, a film varázsát. A zene jól kiegészíti a tökéletes képeket, mozdulatokat.

Karácsonyi ajándéknak sem rossz, de szinte bármikor beülhetsz erre a filmre. A szeretet és a csodák ily egyszerű kapcsolatát még talán senki sem mutatta be így. Remélem sokan szereznek örömöt maguknak és szeretteiknek ezzel a remek 90 perccel.

Shy

KÖNYV A JAVÁBÓL - A. C. Clarke: Földfény

Miután mostanában elég sok könyvkiadó tevékenykedik kicsiny hazánkban, elkerülhetetlenné vált, hogy a sok fércmunka mellett néha az útjukba ne kerüljön egy-egy igazi értékes könyv, amit aztán kiadnak nagy nehezen. Így aztán megjelenhetett Clarke 1963-as remekműve, a Földfény (Earthlight) is. A dátumot azért írtam ki, hogy senki ne várjon fantasztikus robotszörnyeket, géntechnikai csodákat stb. Várhat viszont egy igazán jól kidolgozott, érdekfeszítő sztorit a Föld és egykori gyarmatainak (mostanra független államoknak) a viszonyáról. Az alaphelyzet egyszerű: Naprendszerünk legtöbb bolygója meghódítva; kiindulóállomásként a Hold szolgált ezekhez az utakhoz. Néhány bolygón letelepedett az emberiség, de állandó nyersanyaghiánnyal küzd, mivel a Földi technika alapjául a Földön található elemek szolgálnak. A Föld megmaradt lakói viszont vetélytársakat látnak az új bolygók lakóiban. A történet elmeséli, hogyan zajlott le a két eltérő társadalom közötti egyetlen csata, valamint kiválóan érzékelteti a nyersanyagviszány apró, de fontos elemeit. A. C. Clarke mindig is az emberi tényezőre helyezte a hangsúlyt regényeiben, pl.: az Űrodüsszeia trilógiában. Nagyon ért hozzá, hogyan kell lebontani a nagy horderejű eseményeket kis, emberek közötti torzsalkodásokká, barátságokká stb. Akit érdekel egy sci-fi-ben az, ahogy az emberek a jövőben egy elkerülhetetlen alapkonfliktusra válaszolnak, nyugodtan olvassa el ezt a művet, akit nem, az tegyen egy próbát, hátha megfogja ez a könyv, aminek bőven vannak szépirodalmi értékei is.

John Updike: Nyúlszív

Nagy fa vágta belém a fejszéjét, amikor úgy gondoltam, hogy kellene valami más is a könyvajánlatok közé, nem csak Sci-fi és Fantasy. Szeretném mindenkinek a figyelmébe ajánlani tehát egyik kedvenc írómat, Updike-ot és az ő Nyúl sorozatát. Harry C. Angstrom, azaz becenevén Nyúl, 1959-ben kezdte meg pályafutását Updike első róla szóló könyvében, a Nyúlcipő-ben. Segítségével végre érezni lehetett az amerikai átlagpolgár mindennapi érzéseit, bajait. Megismerhetjük Updike zseniálisan szabadszájú, néhol lírai, de mindenképpen hatalmas erejű stílusát, amely egészen egyszerűen elhiteti velünk, hogy így és csak így éli és érzi az életet főhőse. Az első könyv az ötvenes évek világát, a nekilendülő, majd bizonytalanul megtorpanó gazdaságot és az ezzel járó érzéseket adja vissza. Majd megjelenik a 60-as évek rossz közérzetét kiválóan visszaadó Nyúlketrec, a 70-es évek apátiáját leíró Nyúlháj. A három könyv segítségével megismerhetjük Amerika évtizedeit, gondjait, örömeit a kisember szemével, ahol a nagy események csak háttérül szolgálnak a mindennapi élet forgatagához. 1989-ben megjelenik a Nyúlszív. Nyúl 55 éves, szívbeteg, házassága felbomlóban, egyetlen fia félrenevelve. Eltűnik hát Floridába, végigtekint életén, amit végigkísérhettünk, nevetve és szörnyűlködve, és amely mégis értelmes és gazdag volt, minden gyávaság és megalkuvás ellenére. 1959-1989. Harminc év, amely alatt négy Nyúl-könyv jelenik meg,(sok más mellett) hihetetlenül azonos színvonalon. Nincsenek rosszabb könyvek, csak jók és ez nem mindennapi teljesítmény. Az egyéb könyvek pedig: A Kentaur, Gyere hozzám feleségül, Eastwicki boszorkányok, Így látja Roger; ezek olvashatók magyarul is.

Stilla



TOP Listák

AKCIÓ

1.	Beast 3	(1)
2.	Laser Squad	(4)
3.	Zool	(3)
4.	Sabre Team	(-)
5.	Alien Breed S.E.	(5)
6.	Silly Potty	(7)
7.	Project-X	(6)
8.	Lethal Weapon	(-)
9.	Doodlebug	(9)
10.	Cytron	(-)

SZIMULÁTOR

1.	Sim Life	(-)
2.	A-Train	(1)
3.	Falcon 3.0	(2)
4.	A.T.A.C.	(4)
5.	Pinball Fantasies	(5)
6.	No Second Prize	(-)
7.	Air Support	(7)
8.	Red Baron Mission Builder	(6)
9.	Comanche	(-)
10.	D.L.'s Golf	(8)

KALAND

1.	Wizardry 7.	rol.	(1)
2.	Darklands	rol.	(2)
3.	Kings Quest VI.	adv.	(3)
4.	Curse of Enchantia	adv.	(-)
5.	Rex Nebular	adv.	(4)
6.	Shadoworlds	rol.	(-)
7.	Legend of Kyrandia	adv.	(-)
8.	Ultima 7.	rol.	(5)
9.	Quest For Glory III.	advl.	(6)
10.	Schwarze Auge	rol.	(-)

PC 10

1. Commanche/US Gold
2. Formula One/microprose
3. Jimmy White's S./Virgin
4. Indiana Jones/US Gold
5. Alone in the D./Infogrames
6. More Lemmings/Psygnosis
7. Harrier/Domark
8. Monkey Island 2/US Gold
9. Humans/Mirage
10. Civilisation/Microprose

ABSZOLÚT 10

1. Sensible Soccer/Renegade
2. Zool/Gremlin
3. WWF 2/Ocean
4. Harrier/Domark
5. Premiere Manager/Gremlin
6. Forma One/Microprose
7. Indy/US Gold
8. Pool/Virgin
9. Jimmy White's Snooker/Virgin
10. Monkey Island 2/US Gold

FILM

1.	Szépség és a Szörnyeteg	(-)
2.	Patriot Games	(2)
3.	Halálos Fegyver 3.	(1)
4.	Medicine man	(3)
5.	White Sand	(5)
6.	Alien 3.	(6)
7.	Lionheart	(-)
8.	Bumeráng	(-)
9.	Flatliners	(9)
10.	Bodyguard	(-)

C64 Demo 20

1. Dutch Breeze/Blackmail
2. Wonderland 9/Censor Design
3. Fantasia 2/Oxyron
4. Justintime/Graffity
5. Digital Madness/Brutal
6. 2 Year/Faces
7. Light/Crest
8. Visuality/Visual Reality
9. Oksen Starion
10. 1.5 Year/Faces
11. Legoland 2/Fairlight
12. Justincase/Graffity
13. A.O.S./Beyond Force
14. Vector Magic 2/Triumwyrat
15. Ice Cream Castle/Crest
16. Burning Chrome/Chromance
17. Paralyzed Bytes/Faces
18. Wonderland 8/Censor Design
19. 1 Year/Boose Dezign
20. Delicious/Trias

Amiga Demo 20

1.	Guardian Dragon II/Kefrens	(1)
2.	Hardwired/Crionics'n'Silents	(2)
3.	Sound Vision/Reflect	(3)
4.	Wicked Sensation/TRSI	(-)
5.	Static Chaos/The Silents	(7)
6.	D.O.S./Andromeda	(5)
7.	S.O.S./Melon Dezign	(6)
8.	Aabsolute/Soc.Brigade	(4)
9.	Odyssey/Alcatraz	(9)
10.	Human Target/Melon Dezign	(8)
11.	World Of Commodore/Sanity	(-)
12.	Flower Power/Anarchy	(18)
13.	Piece Of Mind/Nikki Corp.	(12)
14.	Wayfarer/Spaceballs	(11)
15.	Legalize it 2/Anarchy	(-)
16.	Musication/Absolute	(10)
17.	Multica/Andromeda	(13)
18.	In the Kitchen/Anarchy	(15)
19.	Point Blank/Andromeda	(16)
20.	Maximum Velocity/The Silents	(17)

Apróságok

Mindscape hírek: Karácsonyra ígérték a Strike Commander c. programot, de úgy látszik elkéstek a kiadásával. Közben a U.S. Gold kiadta a Kommanche c. helikopterszimulátorát, ami a Strike Commander hatalmas előnyét használta kipontosan a fraktál landscape-et. Ezt a technikát először a Kommanche c. program mutatta be, ami fraktál tájképet számol valós időben. A játék azért lehet viszonylag gyors, mivel sokat nagyít a program a már kiszámolt képen. A Strike Comander azért késhet, hogy még a Kommanche-nál is jobb legyen a végeredmény...

Megjelent a Captive Mapgen, egy kiegészítő a Captive c. játékhoz. Ez a játék egy helpbook-ot tartalmaz, valamint az összes 65.000 szintet újraterverzhetjük vele!



A közeljövőben megjelenő Mindscape játékok: SimFarm, Outlander, Battletoads (mindegyikről beszámoltunk részletesen). Ami viszont már kijött, az a Wing Commander Amigás verziója. A sikeres játék a jobb Amiga gépeken mind fut: A500, A600, A1200, A2000, A3000, A4000! Sajnos 500 és



600 és 2000 a sebesség nem megfelelő a konvertálás miatt, mivel úgy néz ki, mostanában nem használják ki az Amiga képességeit (Ellenpélda: Lionheart, Pinball Fantasies, Chaos Engine, stb.).

A **Virgin Games** nemcsak a KGB c. játékukkal lepték meg a piacot, hanem a Dűne II - Harc Arrakisért c. programjukkal is. A játék a Dűne folytatása, egy akció-stratégia. A játék többek állítása szerint a legjobb stratégiai játék a Civilization óta.



Sierra: Mi történt volna, ha Truman elnök a bomba ledobása ellen szavaz? Mi lett volna, ha a 2. világháború a 40-es évek végéig tartott volna? Az Aces of the Pacific scenario disk-je új irányt szab a történelemnek, ahogy új vadászgépek jelennek meg az égboltokon. Ahogy emelkedik a technológia színvonala, a vadászat az égbolton még vadabb lesz... A WWII 1946 PC-re a közeljövőben jelenik meg.

Ki ne hallotta volna Roger Wilco nevét, aki ismét visszatér az 5. résszel a jövő év elején: Space Quest 5 - Roger Vilco





The next mutation.



A **Renegade software** a Chaos Engine előtt még kiadja a Sensible Soccer 1.1-es verzióját, ami naprakész infókkal szolgál a 92-es csapatokkal és bajnoksággal kapcsolatban. A CDTV verzió is megjelenik a közeljövőben, viszonylag olcsón. A Fire és Ice nevezetű csúcsaranyos Graftgold/Renegade játékot a PC-sek sem hagyhatják ki, 7 világon kell átverekedniük magukat Sutenig, a tűzvarázslóig (700 képernyőnyi grafika).

Az Uridium II is lassan elkészül a jövő év elejére, ahol a Manta űrhajóval kell tovább irtanunk a gonosz Dreadnoughts-okat. Az űrhajó a pályavégi leszállás után, egy kis lépegetővé alakul, ami behatolva az anyaűrhajóba, belül fejezi be a rombolást.



A **Psygnosis** a közeljövőben a Lemmings II-vel lepi meg a piacot. A Lemmings 2- the tribes



c. játékban több mint 60 fajta lemminggel kavarhatunk a különböző pályákon. A lemmings törzseknek mind- mind különböző szokásaik vannak, így a sárkányrepülős lemmingektől a skótdudás dudékig minden Lemmingfajta megtalálható.
Ugyancsak a DMA gondozá-



sában lát napvilágot a Walker, amiben egy birodalmi lépegető sorsát kísérhetjük végig a II. világháborúban. Gyönyörű a lépegető animációja, a játék hihetetlenül gyors! Az egyetlen szépséghiba (?) az, hogy a képernyő alján rohangáló kis emberkék leginkább a Lemmingekre hasonlítanak! Úgy látszik, a programozók fellázadtak az aranyos kis teremtményeik ellen...



Végül egy öszesítés! Év végén a nagy cégek általában mérleget készítenek az előző év sikereiről, ballépéseiről. Az Angliában legnagyobb szórakoztató informatikai kiállítást szervező E.C.T.S. is díjakat hírdetett meg több kategóriában. A legnagyobb újságok és újságírók szavazatai alapján február 12.-én kihirdetik a 92-es év játékait, különböző kategóriákban. Ízelítőül lássuk a '91-es évi nyerteseket:

Legjobb CD játék: Sim City

Legjobb kisfelhasználói program: AMOS 3D

Legjobb "művészeti" program: Deluxe Paint IV

Legjobb hang: Wing Commander II.

Legjobb grafika: Wing Commander II.

Legjobb akció játék: Lotus Turbo Challange II.

Legjobb kaland/szerepjáték: Eye Of The Beholder

Legjobb szimuláció: Railroad Tycoon

Legjobb sportjáték: Jimmy White's Whirlwind Snooker

Legeredetibb játék: Civilization

Compute! díj: Stacker

Log-in díj: 4D Boxing

Az év játéka: Lemmings

Going Live! Nézők díja: Sonic The Hedgehog

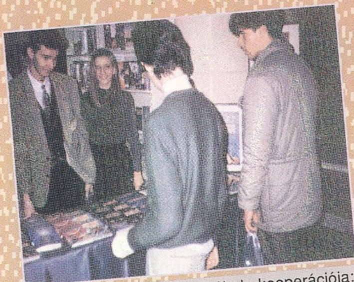
Az év szoftverkiadó cége: Microprose

Az év hardware gyártó cége: Sega

Masell

Computer Karácsony 1992





A GURU és a Valhalla Páholy kooperációja: A Birodalom ügynökei

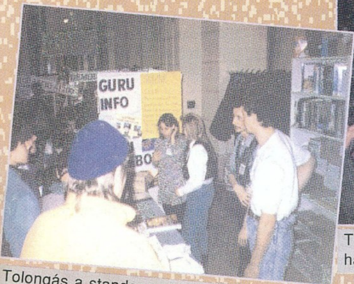


Paci és Brazil a kisdobosoknak készülő Zseb-GURU felvételén...

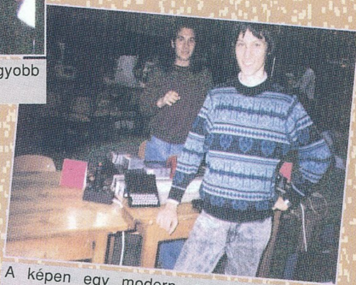




Többoldalú tárgyalások folytak a nagyobb hazai személyiségek között



Tolongás a standon, mindenkinek ég a keze alatt a munka...

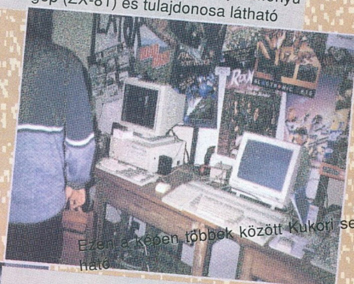


A képen egy modern, nagy teljesíményű számítógép (ZX-81) és tulajdonosa látható

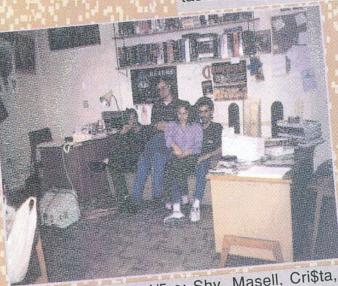


A gamma sugarak (Shy) és (kedvező?) hatása a százszorszépekre

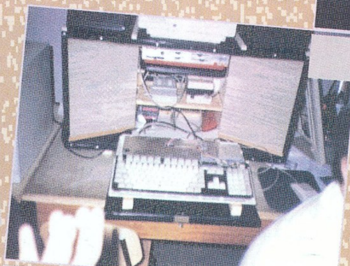




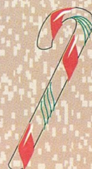
Ezen a képen többek között Kukori sem lá ható



A szerkesztőség 4/5-e: Shy, Masell, Cri$ta, Bear. A hiányzó 1/5 igazoltan távol.



A legújabb Amiga csúcsmodell, amely építési leírása hamarosan megjelenik lapjainkon



A GURU előfizetők közötti Karácsonyi sorsolás nyertesei :

1 db Amiga 500+	Török Tibor Budapest
1 db eredeti Software	Nyitrai Csaba Szolnok
1 db 1 éves előfizetés	Halmi László Egyházasrádóc
1 db ½ éves elöfizetés	Erős Dóra Budapest
5 db lemez GURU	Szilágyi Szilárd Szigetvár
2 doboz lemez	Kiss Gyula Tiszakécske

Valhalla könyvcsomagot nyertek:

Rádli Ferenc Győr
Palotai Gábor Lajozsmizse
Bokodi lászló Mohács
Gangecz István Budapest
Umenhoffer István Hajós
Kádár Attila Kartal
Katona Tamás Székesfehérvár
Császti Ferent Budapest
Temesvári Szabolcs Budapest
Balya Levente Kisbér

GRATULÁLUNK !!!!!!!! Nyereményeiket postán küldjük el.

A Sárkányok Éjszakája ! Emberek, elfek, törpök és egyebek !!!

Két napos Fantasy találkozó a Gesztesi Várban ! Valódi kaland részese lehetsz, díjakat nyerhetsz március 27-28-án. Pontosabb információkat a Sárkányfészekben (Bp. V.ker. Bárczy I. u. 39) szerezhetsz. A részvételi díj : 1600 Ft (Ez tartalmazza a szállást és a félpanziós ellátást is.) Érdeklődhetsz levélben Bp. XIV ker. Kacsóh Pongrác u 135b III/15 és a GURU címén (Bp. 1399. Pf 701/765) is. Ne feledd itt te is lehetsz HŐS ! Gyere el és hozd el a barátaidat is !!!